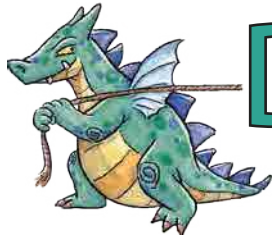


DRACHENTURM



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

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2016



Drachenturm

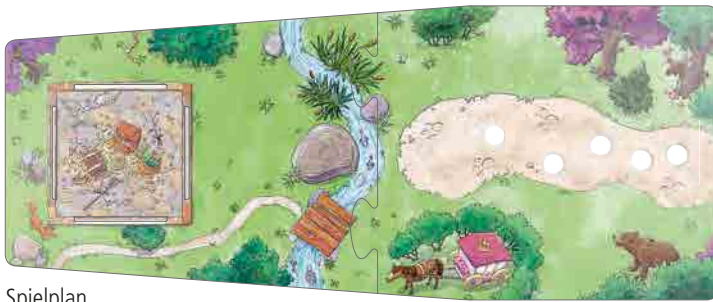
Ein kooperatives Memo- und Geschicklichkeitsspiel für 2 - 4 unerschrockene Helden von 5 - 99 Jahren.

Autor: Carlo A. Rossi · **Illustration:** Christine Faust · **Spieldauer:** ca. 15 Minuten

Im Märchenland herrscht großer Aufruhr. Der furchterregende Drache Tarax hat die wunderschöne Prinzessin Zaffira entführt und sie in seinen hohen Drachenturm gesperrt, aus dem sie alleine nicht mehr entkommen kann. Zaffira muss dem Drachen lange Geschichten vorlesen und am Abend immer viele Schlaflieder singen. Doch zum Glück eilen der unerschrockene Prinz Carlo, seine Ritter und Gefährten zu Hilfe, um Prinzessin Zaffira mit einem kühnen Plan aus

den Fängen des Drachen zu befreien. Während Tarax schläft, bauen sie ein Gerüst neben dem Drachenturm. Jeweils vier Gefährten halten eine Gerüst-Ebene. Darauf steigen dann die nächsten vier Gefährten, bis sie so den Balkon des Drachenturms erreichen. Denn nur von dort können Prinz Carlo und seine Ritter Prinzessin Zaffira retten. Doch wehe, wenn Tarax erwacht und euch entdeckt! Dann wird der Drache sehr wütend und bringt das ganze Gerüst zum Einsturz. Also spundet euch, die Zeit läuft ...

Spielinhalt



Spielplan



Turm



4 Gerüst-Ebenen



4 Schieber
(1 Prinz, 3 Ritter)



Balkonring



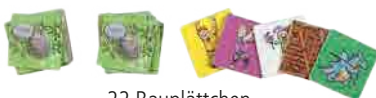
Turmring mit Zimmer



4 Balken



12 Gefährten in 5 Farben



22 Bauplättchen

Prinzessin Zaffira



Drache Tarax
mit Fels



Vor dem ersten Spiel

Bitte drückt das Spielmaterial vor dem ersten Spiel vorsichtig aus den Tableaus!
Die restlichen Teile der Tableaus könnt ihr gleich wegwerfen.

Steckt jeweils die zwei Teile eines Gefährten zu einem dreidimensionalen Gefährten zusammen.

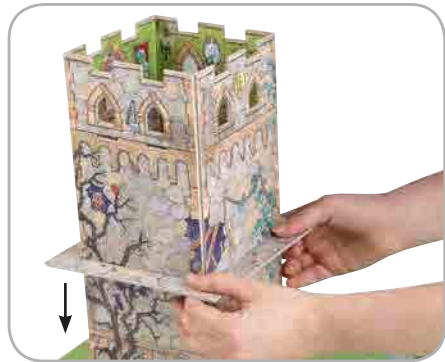
Spielvorbereitung:



① Puzzelt die zwei Teile des Spielplans zusammen und steckt den Turm wie abgebildet darauf. Achtet darauf, dass die Tür des Prinzessinnenzimmers im Turm hinten ist.



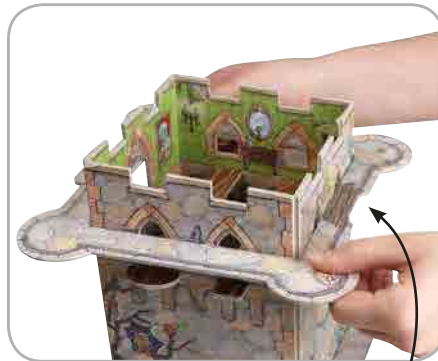
② Steckst zwei Balken durch die unteren Schlitzes des Turms.



③ Schiebt den Turmring über den Turm, bis er auf den Balken liegt.



④ Steckst die zwei anderen Balken durch die oberen Schlitzes des Turms.



⑤ Schiebt den Balkonring über die Burg, bis er auf den oberen Balken liegt. Beachtet dabei die Ausrichtung.



⑥ Legt Zaffiras Zimmer auf die Balken und stellt die Prinzessin auf die Markierung. Beachtet dabei die Ausrichtung des Zimmers.



⑦ Drückt Taraxs linken Flügel nach unten, so dass er dort einrastet. Zieht dann den Felsen und den Drachen vorsichtig auseinander, bis das Seil komplett ausgezogen ist.



⑧ Stellt den Felsen auf die Markierung und den Drachen auf das erste Drachenfeld. Der Drache muss im Loch des Spielplans einrasten.



⑨ Nehmt die drei Gerüst-Ebenen mit den farbigen Markierungen und legt eine davon auf den Felsen und den unteren Burgring, sodass sie mit einer Kante am Turm anstößt. Mischt die Bauplättchen und legt sie verdeckt neben dem Spielplan aus. Haltet die Gefährten bereit. Stapelt die Gerüst-Ebenen neben dem Spielplan. Legt dabei die Gerüst-Ebene ohne Markierung ganz unten in den Stapel. Dann kann es losgehen!

Prinz Carlos Plan, Prinzessin Zaffira zu retten, besteht aus **zwei Phasen**: Zuerst müsst ihr ein Gerüst neben dem Drachenturm bauen, dann könnt ihr die Prinzessin retten.



Phase 1: Der gewagte Bau eines hohen Gerüsts!

Spielablauf

Seid ihr gute Gerüstbauer? Dazu müsst ihr mit Glück und einem guten Gedächtnis die passenden Bauplättchen aufdecken.

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Der furchtloseste Spieler beginnt und deckt das erste Bauplättchen auf. Was ist auf dem Plättchen zu sehen?

• Ein Gefährte



Gibt es auf der aktuellen Gerüst-Ebene eine freie Markierung, die zur Farbe des Gefährten passt? Dann nimm dir einen Gefährten in der entsprechenden Farbe und stelle ihn auf diese Markierung. Das genutzte Bauplättchen kommt zurück in die Schachtel. Steht auf der Markierung schon ein Gefährte oder kommt diese Farbe auf der aktuellen Gerüst-Ebene nicht vor? Dann darfst du leider keinen Gefährten aufstellen. Merkt euch alle die Lage des Bauplättchens, bevor du es wieder umdrehst.

• Ein Joker



Mit dem Joker darfst du dir eine beliebige freie Markierung auf der aktuellen Gerüst-Ebene aussuchen und einen farblich passenden Gefährten daraufstellen. Das genutzte Bauplättchen kommt zurück in die Schachtel. Wenn schon alle Markierungen auf der aktuellen Gerüst-Ebene mit Gefährten besetzt sind, dann merkt euch alle die Lage des Bauplättchens, bevor du es wieder umdrehst.

• Eine Gerüst-Ebene



Dieses Plättchen kannst du erst dann einsetzen, wenn auf allen Markierungen der aktuellen Gerüst-Ebene ein Gefährte steht. Dann darfst du die nächste Gerüst-Ebene vom Stapel nehmen und vorsichtig auf diese vier Gefährten legen und zwar so, dass eine Kante der Ebene direkt am Turm anstößt. Das genutzte Bauplättchen kommt zurück in die Schachtel. Wenn noch keine vier Gefährten auf der aktuellen Gerüst-Ebene stehen, darfst du noch keine Ebene auflegen. Merkt euch alle die Lage des Bauplättchens, bevor du es wieder umdrehst.

Achtung: Die Gerüst-Ebene ohne farbige Markierungen legt ihr als Letztes auf das Gerüst. Mit diesem Schritt ist das Gerüst fertiggestellt und ihr könnt mit der Rettung der Prinzessin (siehe Phase 2) beginnen.

• Drache Tarax



Oh je! Der Drache hat euch gehört und will das Gerüst zum Einsturz bringen. Setze den Drachen rückwärts ein Feld weiter, bis er im nächsten Loch einrastet. Immer wenn der Drache einen Schritt auf dem Spielplan rückwärts geht, bedeutet das, dass ihr später weniger Zeit habt, um die Prinzessin aus dem Turm zu retten. Verdecke das Drachenplättchen wieder. Merkt euch alle die Lage des Drachenplättchens, damit ihr es nicht erneut aufdeckt. Hat der Drache sein letztes Feld erreicht, bleibt er dort stehen.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Sollte der Turm beim Bauen aus Versehen einstürzen, dann stellt ihn schnell wieder auf, bevor ihr weiterspielt. Leider geht dabei wertvolle Zeit verloren: Zieht den Drachen einen Schritt weiter. Sollte der Drache schon auf dem letzten Feld des Spielplans stehen, bleibt er dort stehen.

Beispiel: Gefährten aufstellen

Du hast ein Bauplättchen mit der roten Gefährtin aufgedeckt. Stelle eine rote Gefährtin auf die rote Markierung der aktuellen Gerüst-Ebene. Danach kommt das Bauplättchen zurück in die Schachtel und der nächste Spieler ist an der Reihe.



Beispiel: Gerüst-Ebene bauen

Wenn auf einer Gerüst-Ebene auf allen vier Markierungen Gefährten stehen, musst du ein Bauplättchen mit einer Gerüst-Ebene aufdecken. Wenn du so ein Bauplättchen gefunden hast, darfst du die nächste Gerüst-Ebene auf die vier Gefährten legen.



Phase 2: Die Rettung von Prinzessin Zaffira

Euer Gerüst ist fertig? Dann los, rettet die Prinzessin! Aber beeilt euch, denn der Drache hat euren Rettungsversuch bemerkt und will das Gerüst zum Einsturz bringen. Je nachdem, wo der Drache steht, habt ihr unterschiedlich viel Zeit dafür. Jeder Schritt, den der Drache bisher ge-

gangen ist, bedeutet einen kleinen Zeitverlust. Schafft ihr es, die Prinzessin zu befreien, bevor der Drache den Fels unter dem Gerüst hervorzieht und es einstürzt?

Spielvorbereitung für die Rettung

Jeder Spieler wählt einen Schieber: Einer ist der Prinz, die anderen sind seine Ritter. Wenn alle bereit sind, aktiviert ihr den Drachen. Lasst dafür den Drachen auf seinem Feld stehen und drückt vorsichtig seinen linken Flügel nach oben. Ab jetzt läuft die Zeit!

Tipp: Wenn ihr euch nicht einigen könnt, wer den Prinzen bekommt, dann nimmt ein beliebiger Mitspieler die erforderlichen Schieber und mischt sie verdeckt hinter seinem Rücken. Anschließend teilt er sie ohne hinzusehen reihum im Uhrzeigersinn an seine Mitspieler aus und behält den letzten selbst.

Spielablauf

Haltet eure Schieber hinten am schmalen Ende. Das breite Ende mit Prinz oder Ritter ist zum Schieben der Prinzessin. Am leichtesten rettet ihr Zaffira, indem der Prinz sie schiebt und seine Ritter sie mit ihren Schiebern gegen das Herunterfallen sichern. Ihr könnt euch natürlich auch auf eine andere Arbeitsteilung einigen.



Zuerst muss Prinzessin Zaffira vorsichtig zur Tür in der hinteren Turmwand hinaus auf den Balkon geschoben werden. Dabei müsst ihr aufpassen, dass sie nicht in einem Loch im Boden des Prinzessinnenzimmers steckenbleibt. Sollte das passieren, schiebt sie vorsichtig wieder aus dem Loch heraus.

Da der Balkon kein Geländer hat, müsst ihr Zaffira vorsichtig an der Turm-mauer entlang zum Gerüst schieben. Am Gerüst angekommen, benutzt die Prinzessin die Löcher der einzelnen Gerüst-Ebenen, um nach unten zu kommen. Passt auf, dass sie nicht vom Rand rollt, wenn sie von einer Ebene zur nächsten plumpst.

Wichtige Regeln zur Rettung von Prinzessin Zaffira:

- Ihr dürft die Schieber nur hinten am schmalen Ende halten.
- Ihr dürft Prinzessin Zaffira nur mit den Schiebern bewegen oder vor einem Absturz bewahren. Benutzt nicht die Finger oder Hände.
- Sollte die Prinzessin trotzdem herunterfallen, setzt ihr sie schnell wieder an die Stelle ihres Absturzes zurück und macht mit der Rettung weiter.

Spielende

Schafft ihr es, Prinzessin Zaffira bis zur Kutsche auf dem Spielplan zu schieben, bevor Tarax das Gerüst zum Einstürzen bringt, ist die Rettung geglückt. Prinz Carlo kann Zaffira mit der Kutsche zurück ins Märchenland bringen. Ihr seid eine heldenhafte Truppe und werdet mit einem großen Fest als Sieger gefeiert.

Stürzt das Gerüst ein, bevor ihr mit Prinzessin Zaffira die Kutsche erreicht habt, hat leider Drache Tarax diese Runde gewonnen und holt sich die arme Zaffira zurück. Am besten versucht ihr es gleich noch einmal! Viel Glück!

Variante für Einsteiger

Es gelten die Regeln des Grundspiels mit folgender Änderung:

Immer, wenn ihr ein Drachenplättchen aufdeckt, zieht ihr Tarax ein Feld weiter. Dann kommt das Drachenplättchen aus dem Spiel. So könnt ihr es nicht aus Versehen noch einmal aufdecken.

Noch einfacher wird es, wenn ihr vor dem Spiel ein oder zwei Drachenplättchen aussortiert. Jetzt kann Tarax die hinteren Felder nicht mehr erreichen.

Variante für Profis

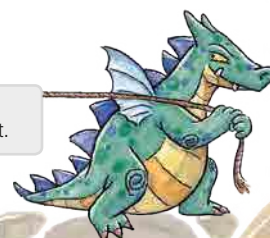
Es gelten die Regeln des Grundspiels mit folgender Änderung: Das Spiel wird schwerer, wenn ihr euch für die Prinzessinnen-Rettung eine der folgenden Schikanen aussucht:

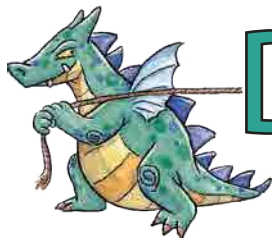
- Nehmt die zweite Hand hinter den Rücken.
- Benutzt eure ungeübte Hand.
- Haltet euch ein Auge zu.
- Immer wenn Zaffira die nächste Ebene erreicht, gebt ihr eure Schieber im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weiter.
- Fasst euren Nachbarn mit einer Hand an die Schulter.
- Ihr dürft nicht mehr reden, sobald die Rettung beginnt.

Ihr könnt euch natürlich auch selber Schikanen überlegen oder mehrere kombinieren.

Widmung Christine Faust:
Gewidmet meinen kleinen Rittern und Drachen.

Widmung Carlo A. Rossi:
Dieses Spiel ist der echten Prinzessin Zaffira gewidmet.





Dragon Tower

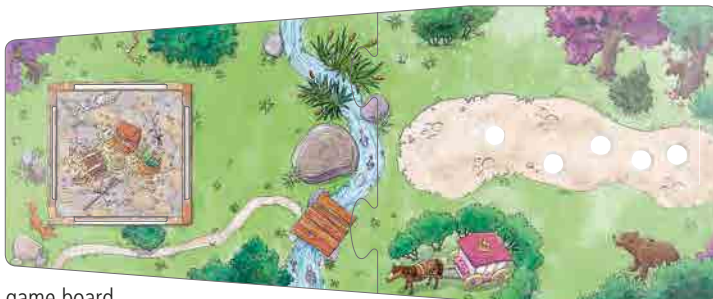
A cooperative game of memory and skill for 2 - 4 fearless heroes aged 5 - 99.

Author: Carlo A. Rossi · **Illustration:** Christine Faust · **Length of the game:** approx. 15 minutes

Fairytale land is in an uproar. The ferocious dragon Tarax has kidnapped the beautiful Princess Zaffira, and locked her in his tall dragon tower. She can't escape on her own. The dragon makes Zaffira tell him long bedtime stories and sing him lots of lullabies. Luckily, the fearless Prince Carlo, his knights and companions, are on their way with a bold plan to help Princess Zaffira escape from the dragon's clutches. While Tarax sleeps they build scaffolding next to the

dragon tower. Four companions hold each level of the scaffolding. Then the next four companions climb onto this level and hold the next one up, until they reach the balcony of the dragon tower. Once this is done, Prince Carlo can climb up and rescue Princess Zaffira. But woe betide them if Tarax awakes and discovers them! He would be very angry and knock down the entire scaffolding. So hurry up, before time runs out ...

Contents



game board



tower



4 scaffolding levels



4 sliders
(1 prince, 3 knights)



balcony ring



tower ring, room



4 beams

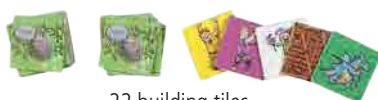


12 companions in 5 colors

Princess Zaffira



Tarax the dragon with rock



22 building tiles

Before the first game

Please carefully remove all of the game material from the panels before starting the first game! Please dispose of the remaining panel parts.

Put together the two parts of each companion together to create a three-dimensional companion.

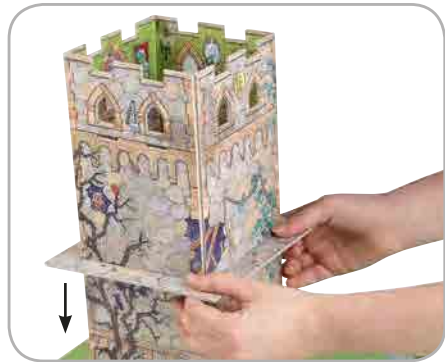
Preparation



① Puzzle the two parts of the game board together and place the tower on top as illustrated. Make sure that the door to the Princess's room is at the back of the tower.



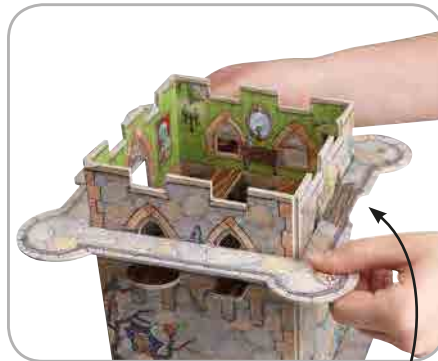
② Insert two beams through the lower slits of the tower.



③ Push the tower ring over the tower until it rests on the beams.



④ Insert the other two beams through the upper slits of the tower.



⑤ Push the balcony ring over the tower until it rests on the upper beams. Pay attention to the alignment.



⑥ Place Zaffira's room on the beams, and place the Princess on the marking. Pay attention to the alignment of the room.



⑦ Press Tarax's left wing down so that it locks in. Then carefully pull the rock and the dragon apart until the string is completely extended.



⑧ Place the rock on the marking, and the dragon on the dragon field closest to the tower. The dragon must sit in the hole in the game board.



⑨ Take the three scaffolding levels with the colored markings, and place one of them on the rock and the lower tower ring, so that one edge touches the tower. Shuffle the building tiles and place them face down next to the game board. Keep the companions handy. Stack the scaffolding levels next to the game board. Place the scaffolding level without markings at the bottom of the stack. Now it's time to get going!

Prince Carlo's plan to rescue Princess Zaffira has **two phases**: First he has to build scaffolding next to the dragon's tower, then he can rescue the princess. Here is a description of Phase 1.



Phase 1: Daring construction of the scaffolding

How to play

Are you good builders? Then you have to rely on luck and a good memory to uncover the correct building tiles.

Play in a clockwise direction. The most fearless player begins, and uncovers the first building tile. What does the tile show?

• A companion



Is there a marking on the current scaffolding level that is the same color as the companion? If so, take a companion of the appropriate color and place them on this marking. Once used, the building tile is placed back in the box.

Is there already a companion on the marking, or is there no marking of this color on the current scaffolding level? Then unfortunately you may not place a companion. Try to memorize the location of the building tile before you turn it back over.

• A joker



With a joker you may select any free marking on the current scaffolding level and place the appropriately colored companion on it. Once used, the building tile is placed back in the box.

If all the markings on the current scaffolding level are already occupied by companions, try to memorize the location of the building tile before you turn it back over.

• A scaffolding level



This tile may only be used after all four of the markings on the current scaffolding level have a companion on them. Then you may take the next scaffolding level from the stack and carefully place this on the four companions, with one edge of the level touching the tower. Once used, the building tile is placed back in the box. Another level of scaffolding may not be placed until there are four companions standing on the current level, if you cannot use it then memorize the location of the building tile before you turn it back over.

Attention: The scaffolding level without colored markings is placed last as the very top level. With this step the scaffolding is completed, and you can start rescuing the Princess (see phase 2).

• Tarax the dragon



Oh no! The dragon heard you and wants to break the scaffolding. Move the dragon back one field, so that he sits in the next hole. When the dragon moves another field back on the game board it means that you have less time to rescue the Princess from the tower. Turn the dragon tile back over. Memorize where the dragon tile is so that you don't quickly uncover it again. If or when the dragon reaches his last field, he remains there.

Then it's the next player's turn.

If the tower accidentally collapses during building, set it up again before you continue. Unfortunately this costs precious time and the dragon moves one step. If the dragon is already on the last field of the game board, he remains there.

Example: Set up companions

You turned over a building tile with a red companion.

Place a red companion on the red marking of the current scaffolding level. Then the building tile is placed back in the box and it's the next player's turn.



Example: Building scaffolding levels

If there is a companion standing on each of the four markings on a scaffolding level, it's time to turn over a building tile with a scaffolding level on it! Once you have found this building tile you may place the next scaffolding level on the four companions.



Phase 2: The rescue of Princess Zaffira

Is your scaffolding finished? Then off you go to rescue the princess! But hurry as the dragon has noticed your rescue attempt and he desperately wants to collapse the scaffolding. The amount of time you have to do this depends on where the dragon is. Every step that the dragon has ta-

ken already means a little less time. Will you manage to free the princess before the dragon pulls the rock out from under the scaffolding and it collapses?

Preparation for the rescue

Every player selects a slider: One is the prince, the others his knights. Once everyone is ready you need to activate the dragon. Leave the dragon on his field and carefully press his left wing up. Now the clock is ticking!

Tip: If you can't agree who gets the prince, any player can take the requisite sliders and scramble them concealed behind their back. The player then distributes the sliders in turn clockwise to the other players and keeps the last one.

How to play

Hold your sliders at the narrow end. The wide end, with the prince or knight, is used to move the princess. The easiest way to rescue Zaffira is to have the prince move her, and use the knights to make sure she doesn't fall. Of course you can do it however you think is best.



First Zaffira needs to be moved carefully out the door in the back of the tower wall, and onto the balcony. You have to be careful that she doesn't get stuck in a hole in the floor of her room. If this happens you have to carefully move her out of the hole. Because the balcony has no railings, you need to be very careful when moving Zaffira along the tower wall to the scaffolding. Once she gets

to the scaffolding, the princess uses the holes in each scaffolding level to get down. Make sure that she doesn't roll off when she drops down from one level to the next.

Important rules for rescuing Princess Zaffira:

- You may only hold your sliders at the narrow end.
- The sliders are the only tools you are allowed to use to move Princess Zaffira, or to stop her from falling. Do not use your fingers or hands.
- If the princess falls down despite your best efforts, place her back to where she was before she fell down, and continue with the rescue.

End of the game

If you managed to push Princess Zaffira all the way to her carriage on the game board before Tarax the dragon collapses the scaffolding, then the rescue was successful. Prince Carlo can take Zaffira back to Fairytale land in the carriage. You're a group of heroes, and are honored with a great feast.

If the scaffolding collapses before Zaffira reaches the carriage, then unfortunately Tarax the dragon won this round and takes poor Zaffira back. Why don't you try again? Good luck!

Variation for beginners

The basic rules of the game apply, but with the following change:

When you uncover a dragon tile Tarax moves one field. Then the dragon tile is taken out of the game. This means it cannot be accidentally turned over again.

It's even easier if you take one or two dragon tiles out before the game starts. This means that Tarax won't reach the back fields.

Variation for pros

The basic rules of the game apply, but with the following change: The game becomes more difficult if you select one of the following obstacles for rescuing the princess:

- Put your second hand behind your back.
- Use your non-dominant hand.
- Keep your eyes closed.
- When Zaffira reaches the next level pass your slider to the player next to you (in a clockwise direction).
- Put one hand on the shoulder of the player next to you.
- You may not speak once the rescue starts.

Naturally you can also think of other obstacles yourselves, or combine a couple of them.

Dedication by Christine Faust:
Dedicated to my little knights and dragons.

Dedication by Carlo A. Rossi:
This game is dedicated to a real princess Zaffiro.





Tour du dragon

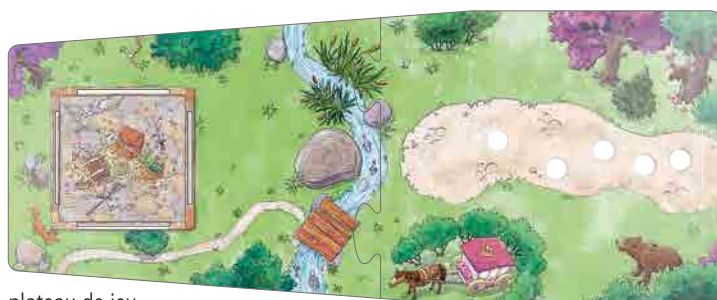
Un jeu coopératif de mémoire et d'adresse pour 2 à 4 héros intrépides de 5 à 99 ans.

Auteur : Carlo A. Rossi · **Illustration :** Christine Faust · **Durée du jeu :** env. 15 minutes

Au pays des contes, l'effroyable dragon Tarax a enlevé la belle princesse Saphir, puis l'a enfermée dans sa haute tour, d'où elle ne peut plus s'échapper. Des heures durant, Saphir est obligée de lui lire des histoires et de lui chanter toutes sortes de berceuses chaque soir. Mais heureusement, l'intrépide prince Carlo arrive à la rescousse avec l'aide de ses chevaliers et compagnons pour libérer la princesse Saphir des griffes du dragon. Le plan qu'il projette est audacieux. Pendant que

Tarax dort, ils construisent un échafaudage à côté de la tour du dragon. Il faut quatre compagnons pour soutenir chaque étage de l'échafaudage. Les quatre compagnons suivants grimpent alors par-dessus et ainsi de suite jusqu'au niveau du balcon de la tour du dragon. C'est le seul moyen pour le prince Carlo et ses chevaliers de sauver la princesse Saphir. Mais malheur à eux si Tarax ouvre l'œil et les aperçoit ! Le dragon, très en colère, fait alors dégringoler tout l'échafaudage. Faites vite, le temps presse...

Contenu du jeu



plateau de jeu



tour



4 étages d'échafaudage



4 poussoirs (1 prince et 3 chevaliers)



chemin de ronde



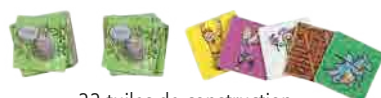
balcon circulaire, chambre



4 poutres



12 compagnons de 5 couleurs



22 tuiles de construction

princesse Saphir



dragon Tarax avec un rocher



Avant de jouer pour la première fois

Détachez soigneusement toutes les pièces de leur support avant la première utilisation ! Vous pouvez jeter à la poubelle les cadres inutiles en carton.

Assemblez chacun des compagnons en emboîtant les deux pièces dont ils sont composés.

Préparation du jeu



① Assemblez les deux pièces du plateau de jeu et insérez la tour dedans conformément à l'illustration. Veillez à ce que la porte de la chambre de la princesse soit à l'arrière de la tour.



② Insérez deux poutres dans les fentes du bas de la tour.



③ Faites glisser le chemin de ronde par-dessus la tour jusqu'à ce qu'il repose sur les poutres.



④ Insérez les deux autres poutres dans les fentes du haut de la tour.



⑤ Faites glisser le balcon circulaire par-dessus le château jusqu'à ce qu'il repose sur les poutres du haut. Respectez bien l'orientation.



⑥ Placez la chambre de Saphir sur les poutres et posez la princesse sur le marquage. Respectez bien l'orientation de la chambre.



⑦ Abaissez l'aile gauche de Tarax de sorte qu'elle s'enclenche dans cette position. Ensuite, tirez délicatement sur le rocher et le dragon pour les écarter, jusqu'à ce que la ficelle soit entièrement tendue.



⑧ Posez le rocher sur le marquage et le dragon sur sa première case. Le dragon doit être enfoncé dans le trou du plateau de jeu.



⑨ Prenez les trois étages de l'échafaudage aux marquages colorés et placez-en un sur le rocher et le chemin de ronde du bas, de sorte que son arête soit en contact avec la tour. Mélangez les tuiles de construction et posez-les faces cachées à côté du plateau de jeu. Préparez les compagnons. Formez une pile avec les étages d'échafaudage à côté du plateau de jeu, en plaçant l'étage d'échafaudage sans marquage en bas de la pile. Vous pouvez maintenant jouer !

Le plan de Carlo pour sauver la princesse Saphir comporte **deux étapes** : vous devez d'abord construire un échafaudage à côté de la tour du dragon, puis vous pourrez sauver la princesse.



Étape 1 : la construction risquée d'un grand échafaudage

Déroulement du jeu

Saurez-vous construire un échafaudage de qualité ? Avec un peu de chance et une bonne mémoire, vous devez retourner les tuiles de construction qui conviennent.

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus courageux commence et retourne la première tuile de construction. Que représente la tuile ?

• Un compagnon



Y a-t-il sur l'étage actuel de l'échafaudage un marquage libre de la couleur du compagnon ? Prends un compagnon de la couleur correspondante et place-le sur ce marquage. La tuile de construction utilisée est remise dans la boîte.

Y a-t-il déjà un compagnon sur le marquage ? Cette couleur est-elle absente de l'étage d'échafaudage actuel ? Tu ne peux malheureusement pas poser de compagnon. Souvenez-vous tous de l'emplacement de la tuile de construction avant de la retourner.

• Un joker



Le joker te permet de choisir le marquage libre de ton choix sur l'étage d'échafaudage actuel et d'y poser un compagnon de la même couleur. La tuile de construction utilisée est remise dans la boîte.

Lorsque tous les marquages de l'étage d'échafaudage actuel sont occupés, souvenez-vous tous de l'emplacement de cette tuile avant de la retourner.

• Un étage d'échafaudage



Cette tuile te sert uniquement lorsque tous les marquages de l'étage d'échafaudage actuel sont occupés par un compagnon. Tu peux alors prendre l'étage d'échafaudage suivant dans la pile et le placer délicatement sur ces quatre compagnons, et ce, de façon à ce qu'un bord de l'étage soit en contact direct avec la tour. La tuile de construction utilisée est remise dans la boîte.

Lorsque les quatre compagnons ne sont pas encore placés sur l'étage d'échafaudage actuel, tu ne peux pas encore poser de nouvel étage. Souvenez-vous tous de l'emplacement de la tuile de construction avant de la retourner.

Attention ! L'étage d'échafaudage sans marquage coloré est le dernier que l'on pose sur l'échafaudage. L'échafaudage est alors terminé et vous pouvez déclencher l'opération de sauvetage de la princesse (voir étape 2).

• Le dragon Tarax



Oh non ! Le dragon vous a entendu et veut faire dégringoler l'échafaudage. Reculez le dragon d'une case jusqu'à ce qu'il s'enfonce dans le prochain trou. A chaque fois que le dragon fait un pas en arrière sur le plateau de jeu, cela signifie que vous aurez moins de temps pour sortir la princesse de la tour par la suite. Retourne à nouveau la tuile de dragon. Souvenez-vous tous de l'emplacement de la tuile de dragon pour ne pas la retourner à nouveau.

Si le dragon a atteint sa dernière case, il reste sur place.

C'est au tour du joueur suivant.

Si la tour s'effondre par mégarde, reconstruisez-la rapidement avant que la partie ne continue. Un tel incident fait perdre un temps précieux : reculez le dragon d'une case supplémentaire. Si le dragon se trouve déjà sur la dernière case du plateau de jeu, il reste sur place.

Exemple : Poser les compagnons

tu as retourné une tuile de construction rouge. Pose la compagne rouge sur le marquage rouge de l'étage d'échafaudage actuel. Range ensuite la tuile de construction dans la boîte. C'est au tour du joueur suivant.



Exemple : Construire un étage d'échafaudage

lorsque des compagnons sont positionnés sur les quatre marquages d'un étage d'échafaudage, il te faut retourner une tuile de construction représentant un étage d'échafaudage. Si tu as trouvé cette tuile, tu peux poser l'étage d'échafaudage suivant par-dessus les quatre compagnons.



Etape 2 : le sauvetage de la princesse Saphir

Votre échafaudage est achevé ? Il faut maintenant sauver la princesse ! Mais dépêchez-vous, car le dragon vous a remarqué et veut renverser l'échafaudage. Suivant l'endroit où se trouve le dragon, vous avez plus ou moins de temps pour sauver Saphir. Chaque pas que le dragon a fait

jusqu'à présent représente une petite perte de temps. Parviendrez-vous à libérer la princesse avant que le dragon ne tire le rocher posé sous l'échafaudage et le fasse s'effondrer ?

Préparation du jeu pour le sauvetage

Chaque joueur sélectionne un poussoir : l'un prend le prince, les autres un chevalier. Lorsque tout le monde est prêt, activez le dragon. Pour ce faire, laissez le dragon sur sa case et tirez délicatement son aile gauche vers le haut. Le temps vous est maintenant compté !

Conseil : si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord sur le détenteur du prince, désignez un joueur pour qu'il mélange les poussoirs faces cachées et derrière son dos. Sans les regarder, il les distribue ensuite aux joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre et garde le dernier.

Déroulement du jeu

Tenez votre poussoir par l'arrière au niveau de son extrémité étroite. L'extrémité large représentant le prince ou un chevalier sert à pousser la princesse. Le plus simple est de sauver la princesse Saphir en la poussant avec le prince pendant que ses chevaliers l'empêchent de tomber en faisant barrage avec les poussoirs. Bien entendu, vous pouvez tout à fait opter pour une autre répartition des tâches.



Il faut d'abord pousser délicatement la princesse Saphir jusqu'à la porte située sur le mur arrière de la tour pour atteindre le balcon. Vous devez faire attention à ce qu'elle ne reste pas coincée dans un trou du sol de sa chambre. Si cela devait arriver, poussez-la délicatement hors du trou.

Comme le balcon n'a pas de balustrade, vous devez pousser la princesse Saphir avec délicatesse le long du mur de la tour jusqu'à l'échafaudage. Une fois sur l'échafaudage, la princesse se sert des trous dans les différents étages pour arriver jusqu'en bas. Faites attention à ne pas la faire tomber du rebord lorsqu'elle passe d'un étage à un autre.

Règles importantes pour sauver la princesse Saphir :

- Vous ne pouvez tenir les poussoirs que par leur extrémité étroite.
- Vous ne pouvez déplacer ou empêcher la chute de la princesse Saphir qu'avec les poussoirs. N'utilisez pas les doigts ou les mains.
- Si la princesse tombe malgré tout, remplacez-la vite à l'endroit de sa chute et poursuivez son sauvetage.

Fin de la partie

Si vous parvenez à pousser la princesse Saphir jusqu'au carrosse sur le plateau de jeu avant que Tarax ne détruise l'échafaudage, le sauvetage est réussi ! Le prince Carlo et la princesse Saphir peuvent retourner au pays des contes en carrosse. Vous êtes de vrais héros et serez félicités par tout le peuple du pays des contes à l'occasion d'une grande fête.

Si l'échafaudage tombe avant que la princesse Saphir ait atteint le carrosse, le dragon Tarax a malheureusement remporté la partie, et il enlève à nouveau la pauvre Saphir. Vous pouvez aussitôt retenter de la sauver ! Bonne chance !

Variante pour débutants

Les règles du jeu de base s'appliquent avec la modification suivante :

lorsqu'une tuile de dragon est retournée, Tarax recule toujours d'une case, mais la tuile de dragon est ensuite retirée du jeu. Vous ne pouvez donc pas la retourner à nouveau par mégarde.

Le jeu est encore plus simple lorsque vous mettez de côté une ou deux tuiles de dragon avant de commencer. Tarax ne peut désormais plus atteindre les cases du fond.

Variante pour les pros

Les règles du jeu de base sont respectées, mais avec le changement suivant :

le jeu devient plus difficile lorsque vous choisissez l'une des difficultés ci-dessous pour le sauvetage de la princesse :

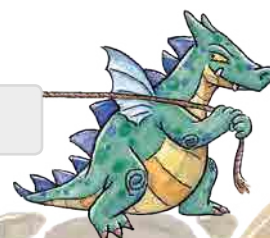
- Placez une main dans le dos.
- Utilisez votre main faible.
- Gardez un œil fermé
- À chaque fois que Saphir atteint un nouvel étage, donnez votre poussoir au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Posez une main sur l'épaule de votre voisin.
- Vous ne devez plus parler dès lors que le sauvetage a commencé.

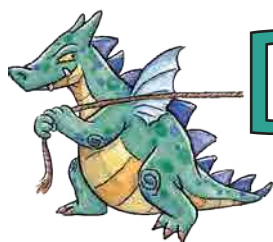
Vous pouvez bien entendu inventer vous-même de nouvelles difficultés ou en combiner plusieurs.



Dédicace de Christine Faust :
Dédié à mes petits chevaliers et dragons.

Dédicace de Carlo A. Rossi :
Ce jeu est dédié à la véritable princesse Saphir.





Drakentoren

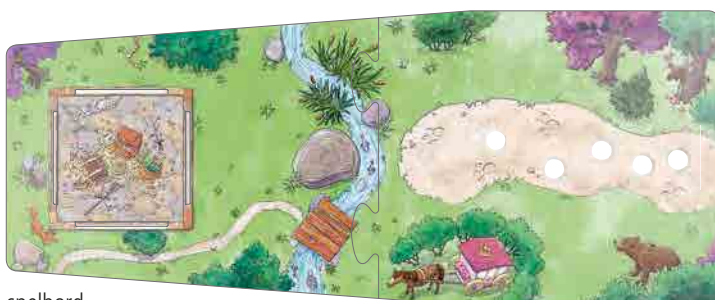
Een coöperatief geheugen- en behendigheidsspel voor 2 tot 4 onverschrokken helden van 5 tot 99 jaar.

Auteurs: Carlo A. Rossi · **Illustraties:** Christine Faust · **Duur van het spel:** ca. 15 minuten

Sprookjesland staat in rep en roer. De schrikwekkende draak Tarax heeft de bloedmooie prinses Zaffira ontvoerd en in zijn hoge drakentoren opgesloten, van waaruit ze onmogelijk alleen kan ontsnappen. Zaffira moet de draak spannende verhalen voorlezen en 's avonds ontelbare slaapliedjes zingen. Gelukkig haasten de onverschrokken prins Carlo en zijn ridders en kameraden zich om prinses Zaffira te helpen en haar met een uitgekiend plan uit de klauwen van de draak te bevrijden. Terwijl Tarax slaapt, bou-

wen ze een stelling naast de drakentoren. Vier kameraden houden telkens een verdieping ervan vast. De volgende vier kameraden klimmen daarop, tot ze uiteindelijk het balkon van de drakentoren bereiken. Alleen van daaruit kunnen prins Carlo en zijn ridders, prinses Zaffira redden. Maar wee, als Tarax wakker wordt en hen ontdekt! Dan wordt de draak woedend en brengt hij de hele stelling ten val. Dus haast jullie, de tijd dringt ...

Inhoud van het spel



spelbord



toren



4 verdiepingen van de stelling



schuifkaartjes
(1 prins, 3 ridders))



balkonring



torenring, kamer



4 balken



12 kameraden in 5 kleuren



22 bouwkaartjes

prinses Zaffira



draak Tarax met rots



Voor het eerste spel

Druk het spelmateriaal vóór het eerste spel voorzichtig uit het karton. De rest van het karton mag je meteen weggooien.

Zet telkens de twee delen van een kameraad in elkaar tot een driedimensionale kameraad.

Vorbereiding van het spel



① Puzzel de twee delen van het spelbord in elkaar en zet de toren erop, zoals in de afbeelding. Zorg ervoor dat de deur van de prinsessenkamer zich achteraan in de toren bevindt.



② Steek twee balken door de onderste gleuven van de toren.



③ Schuif de torenring over de toren tot op de balken.



④ Steek de twee andere balken door de bovenste gleuven van de toren.



⑤ Schuif de balkonring over de toren tot op de bovenste balken. Houd daarbij rekening met de positie.



⑥ Leg Zaffira's kamer op de balken en zet de prinses op de markering. Houd daarbij rekening met de positie van de kamer.



⑦ Druk de linkervleugel van Tarax naar beneden zodat die inklikt. Trek dan de rots en de draak voorzichtig uit elkaar tot het touw volledig uitgetrokken is.



⑧ Zet de rots op de markering en de draak op het eerste drakenveld. De draak moet in de opening van het spelbord passen.



⑨ Neem de drie verdiepingen van de stelling met de gekleurde aanduidingen en leg één ervan op de rots en de onderste torenring, zodat deze met één zijde de toren aanraakt. Meng de bouwkaartjes en leg ze met de afbeelding naar beneden in een raster naast het spelbord. Houd de kameraden bij de hand. Stapel de verdiepingen van de stelling naast het spelbord. Leg daarbij de verdieping zonder aanduiding helemaal onderaan de stapel. Nu kunnen jullie beginnen!

Het plan van prins Carlo om prinses Zaffira te redden, bestaat uit **twee delen**: eerst moeten jullie een stelling naast de drakentoren bouwen, daarna kunnen jullie de prinses redden.



Fase 1: De gewaagde bouw van de hoge stelling

Verloop van het spel

Zijn jullie vakkundige bouwheren? Daartoe moeten jullie met geluk en een goed geheugen de juiste bouwkaartjes omdraaien.

Speel met de wijzers van de klok mee. De speler met de minste schrik begint en draait het eerste bouwkaartje om. Wat staat er op het kaartje?

• Een kameraad



Is er op de huidige verdieping van de stelling een lege aanduiding die bij de kleur van de kameraad past? Neem een kameraad in de bijbehorende kleur en zet die op deze aanduiding. Het gebruikte bouwkaartje gaat terug in de doos.

Staat op de aanduiding al een kameraad of komt deze kleur op de huidige verdieping van de stelling niet voor? Dan mag je helaas geen kameraad plaatsen. Onthoud allemaal waar het bouwplaatje ligt, voor je het weer omdraait.

• Een joker



Met de joker mag je een willekeurige, lege aanduiding op de huidige verdieping van de stelling kiezen en er een kameraad in de bijbehorende kleur op zetten. Het gebruikte bouwkaartje gaat terug in de doos.

Als reeds op alle aanduidingen op de huidige verdieping van de stelling een kameraad staat, onthouden jullie waar het bouwkaartje ligt, voor je het weer omdraait.

• Een verdieping van de stelling



Dit kaartje kun je pas gebruiken als op alle aanduidingen van de huidige verdieping een kameraad staat. Daarna mag je de volgende verdieping van de stelling van de stapel nemen en voorzichtig op deze vier kameraden leggen, zodat één zijde van de verdieping de toren aanraakt. Het gebruikte bouwkaartje gaat terug in de doos.

Als er nog geen vier kameraden op de huidige verdieping staan, mag je er geen nieuwe verdieping op leggen. Onthoud allemaal waar het bouwplaatje ligt, voor je het weer omdraait.

Opgelet: De verdieping zonder gekleurde aanduidingen leg je als laatste op de stelling. Na die stap is de stelling klaar en kunnen jullie met de redding van de prinses (zie fase 2) beginnen.

• Draak Tarax



Oh help! De draak heeft jullie gehoord en wil de stelling omgooien. Zet de draak een veld naar achteren tot in de volgende opening. Telkens wanneer de draak een stap achteruit gaat op het spelbord, hebben jullie later minder tijd om de prinses uit de toren te redden. Draai het drakenkaartje weer om. Onthoud allemaal waar het drakenkaartje ligt, zodat je het niet opnieuw omdraait!

Als de draak het laatste veld heeft bereikt, blijft hij daar staan.

Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

Als de toren tijdens de bouw per vergissing omvalt, bouw je hem snel weer op voor je verder speelt. Helaas verlies je daarbij kostbare tijd: zet de draak een stap naar achteren. Als de draak al op het laatste veld van het spelbord staat, blijft hij daar staan.

Voorbeeld: Kameraden zetten

je hebt een bouwkaartje met de rode kameraad omgedraaid. Zet een rode kameraad op de rode aanduiding van de huidige verdieping van de stelling. Daarna leg je het bouwkaartje weer in de doos en is het de beurt aan de volgende speler.



Voorbeeld: Verdieping van de stelling bouwen

als op een verdieping van de stelling op alle vier aanduidingen kameraden staan, moet je een bouwkaartje met een verdieping omdraaien. Als je zo een bouwkaartje hebt gevonden, mag je de volgende verdieping van de stelling op de vier kameraden leggen.



Fase 2: De redding van prinses Zaffira

Is jullie stelling klaar? Dan is het tijd om de prinses te redden! Maar haast jullie: de draak heeft jullie reddingspoging ontdekt en wil de stelling ten val brengen. Hoeveel tijd jullie hebben, is afhankelijk van waar de draak staat. Elke stap die de draak heeft gezet, is een beetje tijdver-

lies. Lukt het om de prinses te bevrijden voor de draak de rots onder de stelling uit trekt en jullie constructie instort?

Vorbereiding van het spel voor de redding

Elke speler kiest een schuifkaartje: één iemand is de prins, de anderen zijn ridders. Als iedereen klaar is, activeer je de draak: laat de draak op zijn veld staan en druk voorzichtig zijn linkervleugel naar boven. Vanaf nu loopt de tijd!

Tip: Als jullie het niet eens kunnen worden wie de prins krijgt, neemt een willekeurige speler de vereiste schuifkaartjes en mengt deze verborgen achter zijn rug. Daarna geeft hij de schuifkaartjes, zonder ze te bekijken, om beurt en met de klok mee aan zijn medespelers en behoudt het laatste schuifkaartje zelf.

Verloop van het spel

Houd jullie schuifkaartje vast aan het smalle uiteinde. Met de brede kant, met prins of ridder, verschuif je de prinses. De gemakkelijkste manier om Zaffira te redden, is als de prins haar verschuift en zijn ridders haar beschermen zodat ze niet naar beneden valt. Jullie kunnen natuurlijk ook een andere methode uitwerken.



Eerst moet prinses Zaffira behoedzaam naar de deur in de achterste torenwand worden geschoven en zo naar het balkon. Let op dat ze niet in een gat in de vloer van de prinsessenkamer komt vast te zitten. Als dat toch gebeurt, schuif je haar voorzichtig weer uit het gat. Aangezien het balkon geen balustrade heeft, moeten jullie Zaffira

voorzichtig langs de torenmuur naar de stelling schuiven. Eenmaal op de stelling benut de prinses de gaten in elke verdieping om naar beneden te komen. Let op dat ze niet van de rand rolt als ze van de ene verdieping naar de volgende ploft.

Belangrijke regels voor de redding van prinses Zaffira

- Jullie mogen de schuifkaartjes enkel achteraan, aan het smalle uiteinde, vasthouden.
- Jullie mogen prinses Zaffira enkel met de schuifkaartjes bewegen of van een val redden. Gebruik geen vingers of handen.
- Als de prinses toch valt, zet je haar snel weer op de plaats waar ze stond en voltooi je haar redding.

Einde van het spel

Slagen jullie erin om prinses Zaffira tot aan de koets op het spelbord te schuiven vóór Tarax de stelling laat instorten, dan is de redding gelukt. Prins Carlo kan Zaffira met de koets terug naar Sprookjesland brengen. Jullie zijn een heldhaftige groep en worden met een groot feest als overwinnaars op het kasteel gehuldigd.

Als de stelling instort voor jullie met prinses Zaffira de koets bereikt hebben, heeft draak Tarax jammer genoeg deze ronde gewonnen en neemt hij de arme Zaffira weer mee. Onderneem best meteen een nieuwe reddingspoging! Veel succes!

Variant voor beginners

De regels van het basisspel gelden, maar met de volgende wijziging:

Telkens als je een drakenkaartje omdraait, zet je Tarax een veld naar achteren. Daarna wordt het drakenkaartje uit het spel gehaald. Zo kunnen jullie het niet per vergissing nogmaals omdraaien.

Het spel wordt nog eenvoudiger als jullie vóór het begin van het spel één of twee drakenkaartjes uit de stapel halen. Nu kan Tarax de achterste velden niet meer bereiken.

Variant voor gevorderden

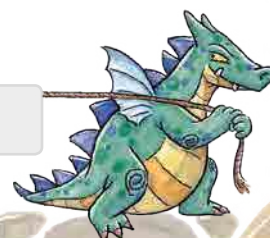
De regels van het basisspel gelden, maar met de volgende wijziging: Het spel wordt moeilijker als jullie vóór de redding van de prinses één van de volgende belemmeringen kiezen:

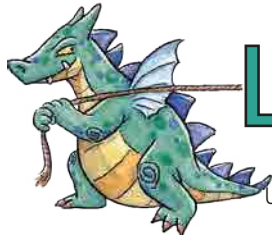
- Houd één hand achter je rug.
- Gebruik je verkeerde hand.
- Doe één oog dicht.
- Steeds wanneer Zaffira de volgende verdieping bereikt, geven jullie je schuifkaartje met de wijzers van de klok mee aan de volgende speler.
- Pak je medespeler met één hand bij de schouder.
- Jullie mogen niet meer praten zodra de redding begint.

Jullie kunnen natuurlijk ook zelf belemmeringen bedenken of meerdere belemmeringen combineren.

Door Christine Faust:
Opgedragen aan mijn kleine ridders en draken.

Door Carlo A. Rossi:
Dit spel is gewijd aan de echte prinses Zaffira.





La torre del dragón

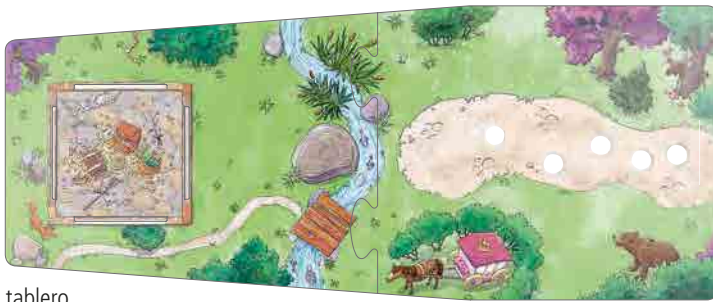
Un juego cooperativo de memoria y destreza para 2 - 4 héroes valerosos, con edades comprendidas entre los 5 y 99 años.

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



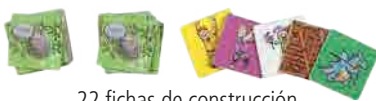
perímetro para la torre,
habitación



4 vigas



12 camaradas en 5 colores



22 fichas de construcción

princesa Zafiro



dragón Tarax
con una roca



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, memorizad 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 plataformas, memorizad 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 memorizad 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. Memorizad 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 prefiráis 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 carromato 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 carromato, 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

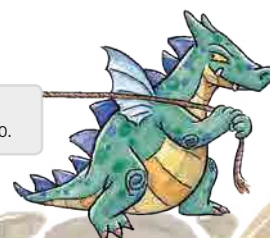
Se aplicarán las reglas básicas del juego con el siguiente cambio: El juego se dificultará si elegís uno de los siguientes impedimentos para salvar a la princesa:

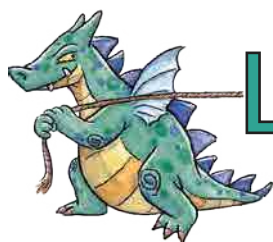
- Utilizad sólo una mano y esconded la otra detrás de la espalda.
- Emplead vuestra mano izquierda si sois diestros y viceversa.
- Cerrad un ojo.
- Cuando la princesa Zafiro llegue a una plataforma, dais vuestros pasadores al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.
- Coged del hombro 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.





La torre del drago

Un gioco cooperativo di memoria e destrezza, per 2-4 impavidi eroi da 5 a 99 anni.

Autore: Carlo A. Rossi · **Illustrazioni:** Christine Faust · **Durata del gioco:** circa 15 minuti

Nel paese delle favole c'è grande agitazione. Il terribile drago Tarax ha rapito la bellissima principessa Zaffiro e l'ha rinchiusa nella sua altissima torre, dalla quale non è in grado di fuggire da sola. Zaffiro è costretta a leggere al drago storie interminabili, e ogni sera deve cantargli ninne nanne a non finire. Ma per fortuna il temerario principe Karl, i suoi cavalieri e i compagni si precipitano in soccorso della principessa Zaffiro con un piano audace per sottrarla alle grinfie del drago. Mentre Tarax dorme, costruiscono

un'impalcatura accanto alla torre del drago. Ciascun piano dell'impalcatura è sorretto da quattro compagni. Su di esso ne salgono altri quattro, e così via, fino a raggiungere il balcone della torre del drago. Il balcone infatti è l'unico punto dal quale il principe Karl e i suoi cavalieri possono salvare la principessa Zaffiro. Ma se Tarax si sveglia e vi scopre, siete spacciati! Il drago infatti monterà su tutte le furie e farà crollare l'intera impalcatura. Affrettatevi allora, il tempo stringe...

Contenuto del gioco



tabellone di gioco



torre



4 piani dell'impalcatura



leve
(1 principe, 3 cavalieri)



cornicione del balcone



cornicione della torre
camera



4 travi



12 compagni in 5 colori



22 cartoncini di costruzione

principessa Zaffiro



drago Tarax
con roccia



Prima di giocare per la prima volta

Prima di giocare per la prima volta, estraete delicatamente il materiale di gioco facendo pressione sui pannelli. I pezzi rimasti dei pannelli potete gettarli via immediatamente.

Unite i due pezzi che compongono ciascun compagno, così da ottenere una figura tridimensionale.

Preparazione del gioco



- ① Unite i due pezzi del tabellone di gioco e inserite la torre nello spazio indicato. Assicuratevi che la porta della camera della principessa sia affacciata sul retro della torre.



- ② Introducete due travi nelle fessure inferiori della torre.



- ③ Infilate nella torre il relativo cornicione e appoggiatele sulle travi.



- ④ Introducete le altre due travi nelle fessure superiori della torre.



- ⑤ Infilate il cornicione del balcone nella fortezza e appoggiatele sulle travi superiori. Facendo attenzione all'orientamento.



- ⑥ Sistemate la camera di Zaffiro sulle travi e mettetela la principessa sul punto contrassegnato, facendo attenzione all'orientamento della camera.



- ⑦ Premete l'ala sinistra di Tarax verso il basso fino a farla scattare. Separate quindi con cura la roccia dal drago fino a quando la fune non sarà completamente distesa.



- ⑧ Mettete la roccia sul punto contrassegnato e il drago sulla prima casella drago. Il drago va incastrato nel foro posto sul tabellone di gioco.



- ⑨ Prendete i tre piani dell'impalcatura con i cerchi colorati e appoggiatele uno sulla roccia e sopra il cornicione più basso della fortezza, in modo che uno dei lati sia a contatto con la torre. Mescolate i cartoncini di costruzione e disponeteli coperti accanto al tabellone di gioco. Tenete pronti i compagni. Impilate i piani dell'impalcatura accanto al tabellone di gioco. Il piano non contrassegnato da cerchi colorati va in fondo alla pila. Tutto è pronto per iniziare!

Il piano del principe Karl per salvare la principessa Zaffiro prevede **due fasi**: la prima consiste nel costruire un'impalcatura vicino alla torre del drago, mentre nella seconda potete procedere al salvataggio della principessa.



Fase 1: la costruzione azzardata di un'impalcatura elevata

Svolgimento del gioco

Avete la stoffa dei costruttori di impalcature? Per la costruzione dovete scoprire i cartoncini adatti, con l'aiuto della sorte e di una buona memoria.

Giocate in senso orario. Il giocatore più temerario inizia e scopre il primo cartoncino di costruzione. Cosa è raffigurato sul cartoncino?

• Un compagno



Sull'attuale piano dell'impalcatura c'è un cerchio libero dello stesso colore del compagno? Prendi un compagno dello stesso colore e mettilo su questo cerchio. Il cartoncino di costruzione usato va riposto nella scatola.

Il cerchio è già occupato da un compagno o il colore non è raffigurato sull'attuale piano dell'impalcatura? Purtroppo allora non puoi piazzare nessun compagno. Prima di girare di nuovo il cartoncino di costruzione, cercate tutti di ricordarne la posizione.

• Un jolly



Il jolly ti permette di scegliere un cerchio libero a piacere sull'attuale piano dell'impalcatura e di collocarvi un compagno del colore corrispondente. Il cartoncino di costruzione usato va riposto nella scatola.

Se tutti i cerchi dell'attuale piano dell'impalcatura sono occupati da compagni, prima di girare di nuovo il cartoncino di costruzione, cercate tutti di ricordarne la posizione.

• Un piano dell'impalcatura



Puoi usare questo cartoncino solo quando tutti i cerchi dell'attuale piano dell'impalcatura sono occupati da compagni. Prendi allora dalla pila il piano dell'impalcatura successivo e posizionalo con cura su questi quattro compagni, in modo tale che uno dei lati del piano sia a contatto diretto con la torre. Il cartoncino di costruzione usato va riposto nella scatola.

Se sull'attuale piano dell'impalcatura stazionano meno di quattro compagni, non puoi appoggiarvi sopra nessun altro piano. Prima di girare di nuovo il cartoncino di costruzione, cercate tutti di ricordarne la posizione.

Attenzione: il piano dell'impalcatura privo di cerchi colorati va messo per ultimo sull'impalcatura. Con questo passo si conclude la costruzione dell'impalcatura e potete dare inizio al salvataggio della principessa (vedi fase 2).

• Drago Tarax



Ahi ah! Il drago vi ha sentiti e vuole far crollare l'impalcatura. Sposta indietro il drago di una casella e incastralo nel foro successivo. Ogni volta che il drago retrocede di una casella sul tabellone di gioco, il tempo a vostra disposizione per salvare la principessa diminuisce. Copri di nuovo il cartoncino del drago. Cercate tutti di ricordare la posizione del cartoncino del drago per non scoprirlo più. Quando il drago raggiunge la sua ultima casella, vi si ferma.

Il turno passa quindi al giocatore successivo.

Se la torre crolla accidentalmente durante la costruzione, risistemate la velocemente prima di proseguire il gioco. Purtroppo però così perdete del tempo prezioso: il drago avanza di una casella. Se il drago si trova già sull'ultima casella del tabellone di gioco, rimane fermo in questa posizione.

Esempi: Sistemare i compagni:

hai scoperto un cartoncino di costruzione con una compagna rossa. Sistema una compagna rossa sul cerchio rosso dell'attuale piano dell'impalcatura. Poi il cartoncino di costruzione viene riposto nella scatola e il turno passa al giocatore successivo.



Esempi: Costruire il piano dell'impalcatura:

quando tutti e quattro i cerchi di un piano dell'impalcatura sono occupati da quattro compagni, devi scoprire un cartoncino di costruzione con raffigurato un piano dell'impalcatura. Non appena ne hai trovato uno, puoi appoggiare il piano dell'impalcatura successivo sui quattro compagni.



Fase 2: il salvataggio della principessa Zaffiro

La vostra impalcatura è pronta? Forza allora, andate a salvare la principessa! Affrettatevi però, perché il drago si è accorto del vostro tentativo di salvataggio e vuole far crollare l'impalcatura. Il tempo a vostra disposizione varia a seconda della posizione del drago. Ogni volta che il

drago si è mosso da una casella, avete perso un po' di tempo. Riuscirete a liberare la principessa prima che il drago sfilì la roccia da sotto l'impalcatura e la faccia crollare?

Preparazione del gioco per il salvataggio

Ogni giocatore sceglie una leva: una è quella del principe e le altre sono quelle dei suoi cavalieri. Quando sono tutti pronti, attivate il drago. Lasciatelo sulla casella che occupa al momento e premete delicatamente l'ala sinistra verso l'alto. Ora parte il conto alla rovescia!

Consiglio: se non riuscite a mettervi d'accordo su chi farà il principe, uno dei giocatori prende le leve necessarie e le mescola coperte dietro la schiena. Poi, senza guardarle, le distribuisce a turno in senso orario ai propri compagni e tiene l'ultima per sé.

Svolgimento

Impugnate la vostra leva da dietro, tenendola dall'estremità più stretta. L'estremità più larga con il principe o il cavaliere serve a spingere la principessa. Il modo più semplice di salvare Zaffiro è farla spingere dal principe mentre i cavalieri usano le loro leve per impedire che cada. Ovviamente potete anche spartirvi i compiti in un altro modo. Per prima cosa la principessa Zaffiro deve venire spinta con cautela verso la porta della parete posteriore della torre per farla uscire sul balcone. Assicuratevi che non rimanga incastrata in uno dei fori del pavimento della camera della principessa. Se dovesse succedere, spingetela delicatamente fuori dal foro.



Dato che il balcone è privo di balaustra, dovete far avanzare Zaffiro con cautela lungo il muro della torre verso l'impalcatura. Una volta raggiunta l'impalcatura, la principessa scende attraverso i fori presenti su ognuno dei piani dell'impalcatura. Quando passa da un piano all'altro, assicuratevi che non rotoli giù dal bordo.

Regole importanti per il salvataggio della principessa Zaffiro:

- Potete impugnare le leve solo da dietro, tenendole dall'estremità più sottile.
- Per spostare la principessa Zaffiro o proteggerla da una caduta potete usare solo le leve. Non potete utilizzare né le dita né le mani.
- Se la principessa dovesse cadere comunque, rimettetela velocemente nel punto in cui è caduta e proseguite le operazioni di salvataggio.

Fine del gioco

Se riuscite a spingere la principessa Zaffiro fino alla carrozza del tabellone di gioco prima che Tarax abbia fatto crollare l'impalcatura, il salvataggio è riuscito. Il principe Karl può riportare con la carrozza Zaffiro nel paese delle favole. Vi siete comportati come eroi e la vostra vittoria viene celebrata con una grande festa.

Se l'impalcatura crolla prima che la principessa abbia raggiunto la carrozza, purtroppo il drago Tarax ha vinto questa partita e si riprende la povera Zaffiro. Perché non fate subito un altro tentativo? Buona fortuna!

Variante per principianti

Le regole del gioco di base rimangono invariate, con la seguente eccezione:

Ogni volta che scoprite un cartoncino del drago, spostate Tarax da una casella. Il cartoncino del drago viene quindi tolto dal gioco. Così non finirete per scoprirlo di nuovo per sbaglio.

Per semplificare ulteriormente il gioco, togliete uno o due cartoncini del drago prima di iniziare. Così Tarax non potrà più raggiungere le caselle più lontane.

Variante per esperti

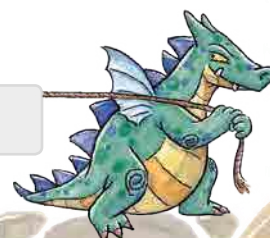
Le regole del gioco di base rimangono invariate, con la seguente eccezione: Il gioco si fa più difficile se aggiungete al salvataggio della principessa una delle seguenti varianti:

- Mettete la seconda mano dietro la schiena.
- Usate la vostra mano più debole.
- Tenete un occhio chiuso.
- Ogni volta che Zaffiro raggiunge il piano successivo, passate le vostre leve al giocatore seguente in senso orario.
- Appoggiate una mano sulla spalla del vostro vicino.
- Non appena inizia il salvataggio, dovete rimanere in silenzio.

Ovviamente potete anche inventarvi delle altre varianti o combinarle a piacere.

Dedica di Christine Faust:
Dedicati ai miei piccoli cavalieri e draghi.

Dedica di Carlo A. Rossi:
Questo gioco è dedicato alla vera principessa Zaffiro.





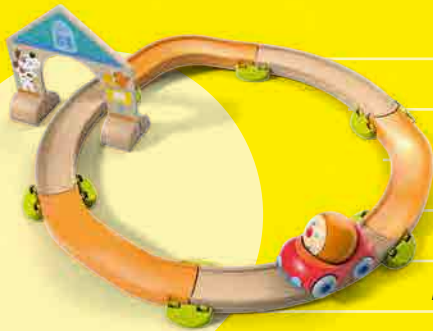


Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kugelbahn

Ball Track

Toboggan à billes

Knikkerbaan

Tobogán de bolas

Pista per biglie



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Decoración habitación

Camera dei bambini



Kinder sind Weltentdecker!

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!



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. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!



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. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !



Kinderen zijn wereldontdekkers!

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kinderen gaan stralen!



¡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. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!



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! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

HABA®

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



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