

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



FEUER- DRACHEN



Fire Dragon • Le volcan aux rubis
Vuurdraken • Dragones de fuego
Draghi lingua di fuoco

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2013

Feuerdrachen

Ein explosiver Sammelwettlauf um den Vulkan für 2 - 4 Spieler von 5 - 99 Jahren.

Autor: Carlo Emanuele Lanzavecchia
Lizenz-Agentur: PROJEKT SPIEL
Illustration: Franz Vohwinkel
Spieldauer: 15 - 20 Minuten

Im Tal der Feuerdrachen brodelte es gefährlich unter der Erdoberfläche ... Der mächtige Vulkan Rubino steht nach tausend Jahren wieder kurz vor einem Ausbruch! Die Drachenreiter können es kaum erwarten, denn aus Rubino sprudeln laut einer alten Sage wertvolle Drachenrubine. Wer seinen Feuerdrachen damit füttert, macht ihn angeblich unbesiegbar! Werdet auch Drachenreiter und begeben euch auf den Weg zu Rubino! Ihr müsst mit taktischem Geschick und Würfelglück eure Figuren um den Vulkan ziehen und versuchen, die begehrten Drachenrubine einzusammeln. Wer am Ende die meisten Rubine in seinem Säckchen hat, gewinnt das Spiel.

Ziel: die meisten Rubine zu haben

Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 1 Vulkan (bestehend aus Ober- und Unterteil)
- 8 Drachen in 4 Farben mit Drachenreitern
- 4 Säckchen
- 2 Würfel
- 80 Drachenrubine
- 12 Kohlestücke
- 1 Spielanleitung

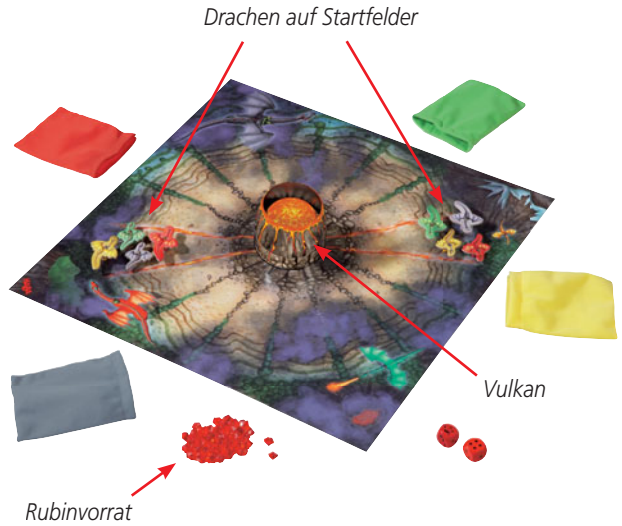
*Spielplan in Tischmitte;
Vulkan darauf; Drachen
auf Startfelder*

*je 3 Drachenrubine und 3
Kohlestücke in Säckchen
geben und vor sich legen*

*Würfel und restliche
Drachenrubine
bereit halten*

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Setzt den Vulkan wie abgebildet auf die Mitte des Spielplans. Jeder Spieler erhält zwei Drachen einer Farbe und das dazu passende Säckchen. Stellt je einen Drachen auf die beiden Startfelder. Eure Säckchen befüllt ihr jeweils mit drei Drachenrubinen und drei Kohlestücken. Überzählige Kohlestücke, Säckchen und Figuren werden nicht benötigt. Haltet die beiden Würfel und die restlichen Drachenrubine als Vorrat bereit.



Die Drachen sollten dem gefährlichen Vulkan nicht zu nahe kommen und stets im äußeren Bereich der Felder fliegen.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der abenteuerlustigste Spieler beginnt und würfelt mit beiden Würfeln.

Was zeigen die Würfel?

- **keinen Vulkan**

Suche dir einen Würfel aus und fliege mit einem deiner Drachen entsprechend viele Felder im Uhrzeigersinn weiter. Dabei dürfen beliebig viele Drachen auf einem Feld stehen. Der zweite Würfel zeigt dir, wie viele Drachenrubine du anschließend aus dem Vorrat in den Vulkan werfen musst.

*mit beiden Würfeln
würfeln*

*keinen Vulkan =
mit einem Drachen
fliegen, danach
Drachenrubine in Vulkan
werfen*

• einen Vulkan

Hebe das Oberteil des Vulkans kurz hoch. Ist der Vulkan gefüllt, fallen Drachenrubine aus ihm heraus.

- Landen Rubine auf einer Linie zwischen zwei Feldern, darfst du entscheiden, auf welches Feld du sie jeweils schiebst.
- Purzeln Rubine über die Felder hinaus, kommen sie in den Vorrat.
- Drachenrubine, die nicht vom Vulkan herunterfallen, bleiben auf dem Vulkan liegen.

Setze nun das Oberteil des Vulkans wieder auf das Unterteil. Danach darfst du mit einem deiner Drachen der Punktzahl des anderen Würfels entsprechend viele Felder im Uhrzeigersinn fliegen.

Achtung:

Fällt nichts aus dem Vulkan heraus, wirf drei Rubine aus dem Vorrat hinein. (Als Gedächtnisstütze sind drei Rubine auf dem Würfelsymbol abgebildet.)

• zwei Vulkane

Wirf zuerst drei Drachenrubine aus dem Vorrat in den Vulkan. Hebe danach das Oberteil des Vulkans hoch und verfähre mit den herausfallenden Rubinen wie oben beschrieben.

Wichtig:

Fallen beim Hochheben des Vulkanoberteils Drachenrubine auf ein Feld, auf dem bereits eine oder mehrere Figuren stehen, dürfen diese Rubine nicht genommen werden und müssen liegen bleiben!

Wie sammelst du Drachenrubine?

Es gibt zwei Möglichkeiten, um an die wertvollen Drachenrubine zu gelangen:

1. Landest du mit einem deiner Drachen auf einem Feld, auf dem ein oder mehrere Drachenrubine liegen, darfst du diese nehmen und in dein Säckchen stecken.

*einen Vulkan =
Vulkanoberteil kurz
hochheben*

*danach mit einem
Drachen fliegen*

*fällt nichts heraus? 3
Drachenrubine in den
Vulkan werfen*

*zwei Vulkane =
3 Drachenrubine in
Vulkan werfen, danach
Vulkanoberteil kurz hoch-
heben*

Drachenrubine sammeln:

*1. auf Feld mit Rubin(en)
gelandet = alle zu sich
nehmen*

2. auf besetztem Feld
gelandet = Mitspieler
bestehlen

nächster Spieler

zu wenig Drachenrubine
im Vorrat = Spielende

die meisten
Drachenrubine =
Gewinner

2. Landest du mit deinem Drachen auf einem Feld, auf dem ein oder mehrere fremde Drachen stehen, darfst du dir einen der entsprechenden Mitspieler aussuchen und blind einen Stein aus dessen Säckchen stehlen. Zeige deine Beute allen und stecke sie dann in dein Säckchen. Mit etwas Glück war es ein Rubin und kein Kohlestück. (War das Säckchen leer, hast du leider Pech gehabt und darfst auch nicht bei jemand anderem klauen.)

Tritt der Fall ein, dass du auf einem Feld mit Drachenrubinen und fremden Drachen landest, darfst du sowohl die Rubine nehmen als auch einen Mitspieler bestehlen!

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und würfelt.

Spielende

Das Spiel endet, wenn im Vorrat nicht mehr so viele Rubine liegen, wie ein Spieler in den Vulkan werfen müsste. Der Spieler darf seinen Zug noch beenden und gegebenenfalls Drachenrubine einsammeln und/oder einem Mitspieler etwas stehlen.

Danach zählen alle Spieler ihre Drachenrubine, die Kohlestücke sind wertlos. Wer die meisten Drachenrubine hat, gewinnt das Spiel und geht mit seinem unbesiegbaren Drachen in die Geschichte ein! Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Der Autor

Carlo Emanuele Lanzavecchia wurde 1983 in Turin geboren. Nach einem Studium der Wirtschaftswissenschaften arbeitet er jetzt in der Logistikabteilung eines großen Süßwarenherstellers in Italien. Seine Leidenschaft für Spiele begann schon vor vielen Jahren und führte zu einer umfangreichen Sammlung herausragender Brettspiele. Vor fünf Jahren begann er dann selbst, Spiele zu entwickeln. Feuerdrachen ist sein erstes Spiel bei HABA.

„Dieses Spiel widme ich Mama, Papa, Nonna, Roberta und Annalisa. Mein herzlicher Dank geht an Walter, Andrea und Pierluca, über die ich zum Spieleentwickeln gekommen bin sowie an Christian für seine Unterstützung.“



Der Illustrator

Franz Vohwinkel wurde vor langer, langer Zeit in München geboren. Als ihm bewusst wurde, dass sein Lieblingshobby Zeichnen möglicherweise eine Zukunft haben könnte, machte er sich auf, um im fernen Darmstadt Grafik-Design zu studieren. Einige Jahre und mehrere Abenteuer später fand er sich als freischaffender und verheirateter Illustrator für Spiele aller Art in Ottobrunn wieder. Heute malt und lebt Franz Vohwinkel mit seiner Frau Imelda in Seattle, am Rande des Pazifik.

„Meine Illustrationen sind allen Freunden wilder Drachen gewidmet!“



Fire Dragon

An explosive, collecting competition around the volcano, for 2-4 players age 5-99.

Author: Carlo Emanuele Lanzavecchia
Licensing agency: PROJEKT SPIEL
Illustrations: Franz Vohwinkel
Length of the game: 15 - 20 minutes

Aim: collect most rubies

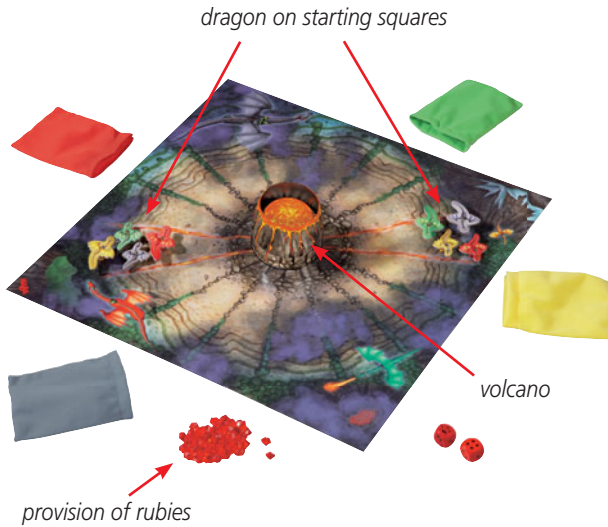
It's bubbling dangerously underground in the Fire Dragon Valley ... After a thousand years, the mighty volcano Rubino is once again on the brink of an eruption! The dragon riders can hardly wait, as according to an old legend precious dragon rubies will burst out of the Rubino. The saying goes that whoever feeds his fire dragon with these rubies will make him invincible! Come and become dragon riders and set off for Rubino! You have to move your figures with tactical skill, and a bit of luck with the dice, around the volcano and try to collect the precious dragon rubies. Whoever in the end has collected the most rubies in their little bag, wins the game.

Contents

- 1 game board
- 1 volcano (consisting in an upper and a lower part)
- 8 dragons in 4 colors with dragon riders
- 4 little bags
- 2 dice
- 80 dragon rubies
- 12 carbon pieces
- 1 set of game instructions

Preparation of the Game

Spread the game board out in the center of the table. Place the volcano in the middle of the game board, as shown. Each player receives 2 dragons of one color and the corresponding little bag. Each player places one of his dragons on the two starting squares and fills his little bag with three dragon rubies and three pieces of carbon. Remaining carbon pieces, little bags and play figures are not needed. Get both dice and the remaining dragon rubies as provisions ready for play.



The dragons should not get too close to the dangerous volcano and always keep flying at the far end area of the squares.

How to Play

Play in a clockwise direction. The player who is the keenest on adventures starts and rolls both dice.

On the dice appear:

- **No volcano**

Choose one of the dice and make your dragon fly in a clockwise direction as many squares as dots shown. There may be any number of dragons on one square.

The second die indicates how many rubies you now have to take from the provision and throw them into the volcano.

game board in center of table, place volcano in middle, dragons on starting squares

each player puts 3 dragon rubies and 3 carbon pieces into his little bag and places it in front of him

get dice and remaining dragon rubies ready

roll both dice

no volcano = fly ahead with dragon, then throw rubies into volcano

*one volcano =
briefly lift upper part
of volcano*

*then fly onwards
with dragon*

*Nothing falls out?
Throw 3 dragon rubies
into the volcano*

*two volcanoes = throw
3 dragon rubies into
volcano, then lift upper
part of volcano*

Collect dragon rubies:

- 1. landed on square
with ruby (rubies)
= collect them all*

• One volcano

Briefly lift the upper part of the volcano. If the volcano is filled up, dragon rubies will fall out.

- If some rubies land on a marking line between two squares you choose on to which square you want to shove them.
- The rubies that tumble beyond squares are returned to the provision.
- Dragon rubies that don't fall out of the volcano just stay where they are.

Now place the upper part of the volcano back on the lower part. Then you can fly one of your dragons as many squares ahead, in a clockwise direction, as dots shown on the other die.

Watch out:

If nothing falls out of the volcano, you have to take three rubies from the provision and throw them inside the volcano! (As a reminder there are three rubies shown on the volcano symbol on the die.)

• Two volcanoes

First throw three dragon rubies from the provision inside the volcano. Then lift the upper part of the volcano and proceed with the rubies as described above.

Important:

Dragon rubies that fall onto a square with one or several figures on it, when the upper part of the volcano is lifted, may not be collected and have to stay there.

How you collect dragon rubies:

There are two ways to get the precious dragon rubies:

1. If one of your dragons lands on a square with one or more dragon rubies you can collect and put them in your little bag.

2. If one of your dragons lands on a square with one or more dragons of the other players you can, without looking, steal a piece out of the little bag of one of those players. Show it to everyone and place it in your little bag. With a little luck you will seize a ruby and not a piece of carbon. (If the little bag was empty, unfortunately you were unlucky, and also cannot steal any pieces of another player.)

If your dragon lands on a square with both dragon rubies and dragons of other players, you are allowed to collect the rubies as well as steal a piece from another player.

Then it's the turn of the next player to roll the die.

End of the Game

The game ends as soon as the provision is left with fewer rubies than a player needs to throw inside the volcano. This player can finish his turn and collect dragon rubies and/or steal a piece from another player, if this is the case.

Then all players count their dragon rubies. The carbon pieces are worthless. The one who collected the most dragon rubies wins the game and goes down in history with his invincible dragon! In the case of a draw there are various winners.

*landed on
occupied square
= steal from other player*

next player

*not enough rubies in
provision = end of game*

*most dragon rubies
= winner*





The author

Carlo Emanuele Lanzavecchia was born in 1983 in Turin. He studied Economics and now works in the logistics departments of a large confectionary manufacturer in Italy. His passion for games developed many years ago and has led to an ambitious collection of outstanding board games. Five years ago he himself started to develop games. Fire Dragon is his first game for HABA.

"I dedicate this game to Mum, Dad, Grandma, Roberta and Annalisa. My warm thanks go to Walter, Andrea and Pierluca who triggered my interest in developing games, and to Christian for all his support."

The illustrator

The Illustrator **Franz Vohwinkel** was born many moons ago in Munich. When he realized that drawing, his favorite hobby, could possibly have a future he set off to study Graphic Design far, far away, in Darmstadt. Some years and a couple of adventures later he found himself married and living in Ottobrunn as a free lance illustrator of all kinds of games. Nowadays, Franz Vohwinkel draws and lives in Seattle, on the shores of the Pacific, with his wife Imelda.

"I dedicate my illustrations to all friends of wild dragons!"



Le volcan aux rubis

Une course explosive autour d'un volcan, pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Auteur : Carlo Emanuele Lanzavecchia
Agence de licence : PROJEKT SPIEL
Illustration : Franz Vohwinkel
Durée de la partie : 15 à 20 minutes

Dans la vallée des dragons, un grondement sourd et menaçant retentit : l'impressionnant volcan Rubino est prêt à entrer de nouveau en éruption après plus d'un millier d'années ! Les cavaliers des dragons attendent impatiemment ce spectacle car, selon une ancienne légende, des rubis de grande valeur seraient éjectés du cratère du volcan. Celui qui les donne en nourriture à son dragon le rend soi-disant invincible ! Chevauchez vous aussi les dragons et approchez-vous du volcan aux rubis !

En faisant preuve de tactique et d'adresse et en comptant sur la chance, vous devez faire voler vos dragons autour du volcan et récupérer les rubis convoités. Celui qui aura le plus de rubis à la fin de la partie sera le gagnant.

Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
- 1 volcan (comprenant une partie supérieure et une partie inférieure)
- 8 dragons de 4 couleurs différentes montés par des cavaliers
- 4 petits sacs
- 2 dés
- 80 rubis
- 12 morceaux de charbon
- 1 règle du jeu

But : avoir le plus de rubis

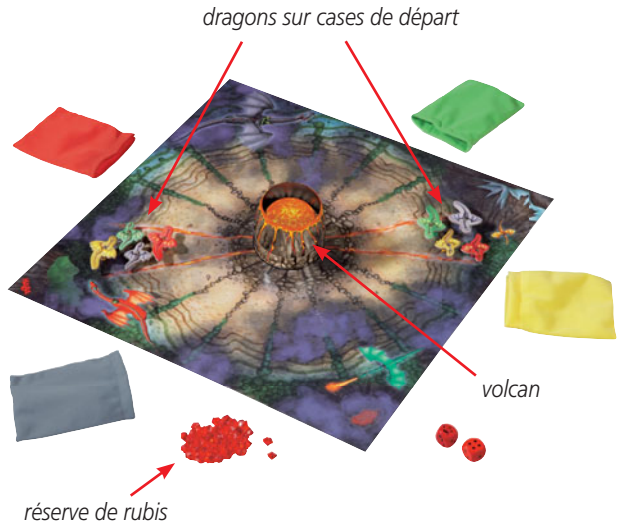
plateau de jeu au milieu de la table, volcan par-dessus, dragons sur cases de départ

mettre 3 rubis et 3 morceaux de charbon dans les sacs et les poser devant soi

préparer les dés et les rubis restants

Préparatifs

Posez le plateau de jeu au milieu de la table. Posez le volcan au milieu du plateau de jeu comme illustré. Chaque joueur prend deux dragons d'une couleur et le petit sac correspondant. Posez respectivement un dragon sur chacune des deux cases de départ. Dans vos petits sacs, mettez trois rubis et trois morceaux de charbon. Les accessoires en trop (morceaux de charbon, petits sacs et pions) ne seront pas utilisés. Préparez les deux dés et formez une réserve avec les rubis restants.



Les dragons doivent éviter de s'approcher trop près du dangereux volcan et donc toujours voler dans la partie externe des cases.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus aventureux commence en lançant les deux dés.

Qu'indiquent les dés ?

• Pas de volcan

Choisis l'un des dés et fais voler un de tes dragons du nombre correspondant de cases dans le sens des aiguilles d'une montre. Plusieurs dragons peuvent se trouver sur une case. Le deuxième dé t'indique combien de rubis de la réserve tu dois ensuite jeter dans le volcan.

pas de volcan = s'envoler avec un dragon, ensuite jeter des rubis dans le volcan

• Un volcan

Soulève brièvement la partie supérieure du volcan. Si le volcan est rempli de rubis, quelques-uns vont en tomber.

- Si les rubis tombent sur une ligne délimitant deux cases, tu as le droit de choisir la case sur laquelle tu vas les pousser.
- Si les rubis tombent au-delà des cases, on les remet dans la réserve.
- Les rubis qui ne tombent pas restent sur le volcan.

Repose la partie supérieure du volcan sur la partie inférieure. Avec l'autre dé, tu avances alors un de tes dragons du nombre de cases correspondant au nombre de points, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Attention :

Si rien ne tombe du volcan, mets trois rubis de la réserve dedans (les trois rubis illustrés sur le dé te le rappelleront).

• Deux volcans

Mets d'abord trois rubis de la réserve dans le volcan. Soulève la partie supérieure du volcan et joue comme indiqué plus haut pour répartir les rubis tombés du volcan.

N. B. :

Si des rubis tombent sur une case sur laquelle il y a déjà un ou plusieurs pions, on n'a pas le droit de récupérer ces rubis. Ils restent là où ils sont tombés !

Comment récupère-t-on les rubis du volcan ?

Il y a deux possibilités d'accéder aux précieux rubis :

1. Si, avec un de tes dragons, tu atterris sur une case sur laquelle il y a un ou plusieurs rubis, tu as le droit de le/les récupérer et de le/les mettre dans ton sac.

un volcan = soulever la partie supérieure du volcan brièvement

ensuite s'envoler avec un dragon

Rien ne tombe ? Jeter 3 rubis dans le volcan

deux volcans = jeter 3 rubis dans le volcan, ensuite soulever la partie supérieure du volcan brièvement

Récupérer les rubis :

1. *Atterrissage sur une case avec des rubis = les récupérer tous*

2. Atterrissage sur
une case occupée
= piocher dans le sac
d'un autre joueur

joueur suivant

*plus assez de rubis
dans la réserve
= fin de la partie*

*le plus grand nombre
de rubis = gagnant*

2. Si, avec ton dragon, tu atterris sur une case où il y a un ou plusieurs autres dragons, tu as le droit de choisir un de ces joueurs et de piocher un pion dans son sac, sans regarder dans le sac. Montre ton butin à tous les joueurs et mets-le dans ton sac. Si tu as eu de la chance, tu auras pioché un rubis et non un morceau de charbon. (Si le sac était vide, tu n'as pas eu de chance mais tu n'as pas le droit de piocher dans le sac d'un autre joueur).

Si tu arrives sur une case occupée par un dragon et des rubis, tu as le droit de récupérer les rubis et de voler un des joueurs !

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer les dés.

Fin de la partie

La partie se termine quand la réserve de rubis ne suffit plus pour qu'un joueur puisse jeter le nombre demandé de rubis dans le volcan. Ce joueur a le droit de terminer son tour et, le cas échéant, de récupérer des rubis et/ou d'en prendre un à un autre joueur.

Ensuite, les joueurs comptent leurs rubis, les morceaux de charbon ne rapportent aucun point. Celui qui a le plus de rubis gagne la partie et devient célèbre grâce à son dragon invincible ! En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

L'auteur

Carlo Emanuele Lanzavecchia est né à Turin en 1983. Il a fait des études d'économie et travaille actuellement dans le service logistique d'un grand fabricant de confiseries en Italie. Sa passion pour les jeux remonte à de nombreuses années et l'a amené à collectionner d'excellents jeux de damier, dont il en possède un grand nombre. Il y a cinq ans, il s'est mis à développer lui-même des jeux. Le volcan aux rubis est son premier jeu publié chez HABA.

« Je dédie ce jeu à Mama, Papa, Nonna, Roberta et Annalisa. Je remercie particulièrement Walter, Andrea et Pierluca, grâce auxquels je suis venu à concevoir des jeux, et également Christian qui m'a apporté son soutien ».

L'illustrateur

L'illustrateur **Franz Vohwinkel** est né à Munich il y a très très longtemps. Lorsqu'il prit conscience que son passe-temps favori, le dessin, pourrait être une perspective d'avenir, il partit vers des contrées lointaines et commença des études de design graphique à Darmstadt. Quelques années plus tard, après avoir vécu maintes aventures, il revint en Bavière. Entretemps, il s'est marié et travaillait à son compte, illustrant des jeux de toutes sortes. Aujourd'hui, il vit à Seattle, sur la côte du Pacifique, en compagnie de son épouse Imelda, et se consacre au dessin.

« Je dédie mes illustrations à tous les amis des dragons ».



Vuurdraken

Een explosieve verzamelwedloop rond de vulkaan voor 2 - 4 spelers van 5 - 99 jaar.

Auteur: Carlo Emanuele Lanzavecchia
Licentiebureau: PROJEKT SPIEL
Illustraties: Franz Vohwinkel
Speelduur: 15 - 20 minuten

In het dal van de vuurdraken borrelt het vervaarlijk onder het aardoppervlak... De kolossale vulkaan Rubino staat na duizend jaar op het punt van uitbarsten! De drakenruiters kunnen er amper op wachten, want volgens de overlevering borrelen er uit Rubino waardevolle drakenrobijnen op. Wie daarmee zijn vuurdraken voert, maakt ze naar verluidt onoverwinnelijk! Word ook drakenruiter en ga op weg naar Rubino! Jullie moeten met tactische vaardigheid en een beetje geluk bij het dobbelen jullie figuren rond de vulkaan laten vliegen en proberen de begeerde drakenrobijnen te verzamelen. Wie aan het eind de meeste robijnen in zijn zakje heeft, wint het spel.

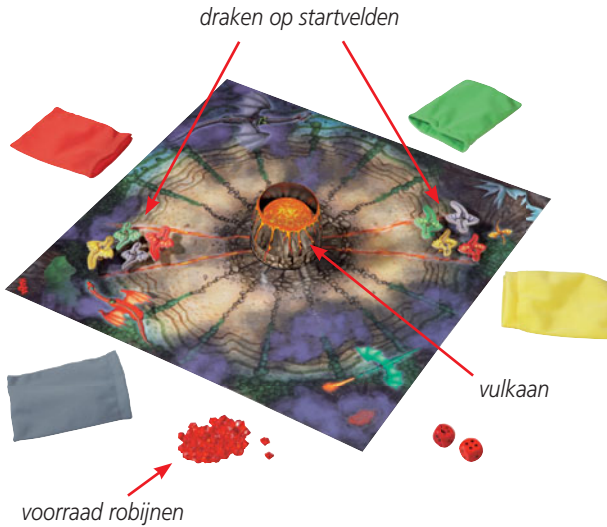
doel: de meeste robijnen hebben

Spelinhoud

- 1 speelbord
- 1 vulkaan (bestaande uit een onder- en bovenstuk)
- 8 draken in 4 kleuren met drakenruiters
- 4 zakjes
- 2 dobbelstenen
- 80 drakenrobijnen
- 12 steenkooltjes
- spelregels

Spelvoorbereiding

Leg het speelbord midden op tafel. Zet de vulkaan zoals afgebeeld in het midden van het speelbord. Elke speler krijgt twee draken van dezelfde kleur en het bijpassende zakje. Iedereen zet een draak op de beide startvelden. In jullie zakjes doen jullie ieder drie drakenrobijnen en drie kolen. Overgebleven kolen, zakjes en figuren worden niet gebruikt. Leg de twee dobbelstenen en de overige drakenrobijnen als voorraad klaar.



De draken moeten niet te dicht bij de gevaarlijke vulkaan komen en steeds aan de buitenkant van de velden blijven vliegen.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De meest avontuurlijke speler begint en gooit met de twee dobbelstenen.

Wat vertonen de dobbelstenen?

- **Geen vulkaan**

Kies één van de dobbelstenen uit en vlieg met een van je draken kloksgewijs net zoveel velden vooruit. Er mag altijd een onbeperkt aantal draken op een veld staan. De tweede dobbelsteen geeft aan hoeveel drakenrobijnen je vervolgens uit de voorraad in de vulkaan moet gooien.

speelbord midden op tafel; vulkaan erop; draken op startvelden

steeds 3 drakenrobijnen en 3 kolen in het zakje doen en voor zich leggen

dobbelsteen en overige drakenrobijnen klaar

met allebei de dobbelstenen gooien

geen vulkaan = met een draak vliegen, daarna drakenrobijnen in de vulkaan gooien

*een vulkaan = bovenstuk
v/d vulkaan even optillen*

*daarna met een
draak vliegen*

*valt er niets uit?
3 drakenrobijnen in de
vulkaan gooien*

*twee vulkanen =
3 drakenrobijnen in
de vulkaan gooien,
daarna bovenstuk v/d
vulkaan even optillen*

*Drakenrobijnen
verzamelen:*

*1 op een veld met
robijn(en) geland
= alles pakken*

• Een vulkaan

Til het bovenstuk van de vulkaan even omhoog. Als de vulkaan is gevuld, vallen er drakenrobijnen uit.

- Komen er robijnen op een lijn tussen twee velden terecht, dan mag je bepalen op welk veld je ze wilt schuiven.
- Als er robijnen buiten de velden rollen, gaan ze terug bij de voorraad.
- Drakenrobijnen die niet uit de vulkaan naar beneden vallen, blijven op de vulkaan liggen.

Zet nu het bovenstuk van de vulkaan weer op het onderstuk. Daarna mag je met een van je draken net zoveel velden kloksgewijs vooruit vliegen als het aantal ogen van de andere dobbelsteen.

Let op:

Als er niets uit de vulkaan valt, gooi je er drie robijnen uit de voorraad in. (Als geheugensteuntje zijn er drie robijnen naast het symbool op de dobbelsteen afgebeeld.)

• Twee vulkanen

Gooi eerst drie drakenrobijnen uit de voorraad in de vulkaan. Til daarna het bovenstuk van de vulkaan omhoog en ga net zo te werk met de robijnen als hierboven beschreven.

Belangrijk:

Als er bij het optillen van het bovenstuk van de vulkaan drakenrobijnen op een veld rollen waarop al één of meer figuren staan, mogen deze robijnen niet worden gepakt en moeten blijven liggen!

Hoe verzamel je drakenrobijnen?

Er zijn twee mogelijkheden om aan de waardevolle drakenrobijnen te komen:

1. Als je met een van je draken op een veld terecht komt waarop één of meer drakenrobijnen liggen, mag je deze pakken en in je zakje doen.

2. Kom je met je draak op een veld terecht waarop één of meer draken van een andere kleur staan, dan mag je een van de betreffende medespelers uitkiezen en blind een steen uit zijn zakje stelen. Laat je buit aan iedereen zien en doe hem daarna in je zakje. Met een beetje geluk is het een robijn en geen kooltje. (Als er niets in het zakje zat, heb je helaas pech gehad en mag je ook niet bij iemand anders iets stelen.)

Als het voorkomt dat je op een veld met drakenrobijnen en draken van een andere kleur terechtkomt, mag je zowel de robijnen pakken als een van je medespelers beroven!

Daarna is de volgende speler aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als er in de voorraad minder robijnen liggen dan het aantal dat een speler in de vulkaan moet gooien. De speler mag zijn beurt nog afmaken en eventueel nog drakenrobijnen verzamelen en/of een van zijn medespelers beroven.

Daarna tellen alle spelers hun drakenrobijnen. De kolen hebben geen waarde. Wie de meeste drakenrobijnen heeft, wint het spel en wordt met zijn onoverwinnelijke draak in de geschiedenis opgenomen! Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

*2. op een bezet
veld geland
= medespeler beroven*

volgende speler

*te weinig drakenrobijnen
in voorraad
= einde vlh spel*

*de meeste drakenrobijnen
= gewonnen*



De auteur

Carlo Emanuele Lanzavecchia is in 1983 in Turijn geboren. Na zijn studie economische wetenschappen werkt hij nu op de afdeling logistiek van een grote snoepfabrikant in Italië. Zijn passie voor spellen begon al jaren geleden en heeft tot een omvangrijke verzameling bijzondere bordspellen geleid. Vijf jaar geleden is hij zelf begonnen om spellen te ontwikkelen. Vuurdraken is zijn eerste spel voor HABA.

“Dit spel draag ik op aan mama, papa, Nonna, Roberta en Annalisa. Met hartelijke dank aan Walter, Andrea en Pierluca, door wie ik spellen ben gaan ontwikkelen, en aan Christian voor zijn steun en hulp.”

De illustrator

De illustrator **Franz Vohwinkel** werd lang, lang geleden in München geboren. Toen hij beseftte dat hij zijn lievelingshobby tekenen hem misschien een toekomst zou kunnen bieden, is hij op pad gegaan om in het verre Darmstadt grafische vormgeving te studeren. Enige jaren en verschillende avonturen later kwam hij als zelfstandig en getrouwde illustrator van allerlei soorten spellen, in Ottobrunn terecht. Tegenwoordig tekent en woont Franz Vohwinkel met zijn vrouw Imelda in Seattle aan de kust van de Stille Oceaan.

“Mijn illustraties zijn opgedragen aan alle vrienden van woeste draken!”



Dragones de fuego



Una explosiva competición recolectora en torno al volcán para 2 - 4 jugadores de 5 a 99 años.

Autor: Carlo Emanuele Lanzavecchia
Agencia de licencias: PROJEKT SPIEL
Ilustraciones: Franz Vohwinkel
Duración de una partida: 15 - 20 minutos

En el valle del dragones de fuego hierve peligrosamente a borbotones bajo la superficie terrestre... ¡El imponente volcán Rubín está a punto de entrar de nuevo en erupción tras miles de años de inactividad! Los jinetes de dragones apenas pueden esperar porque, según cuenta una antigua leyenda, del volcán Rubín brotan valiosos rubíes de dragón. Al parecer, quien alimenta con ellos a su dragón de fuego, ¡lo convierte en invencible! ¡Convertiros también en jinetes de dragones y poneos en marcha hacia el volcán Rubín! Con habilidad táctica y con suerte en los dados tenéis que mover vuestras figuritas en torno al volcán e intentar reunir los codiciados rubíes de dragón. Gana la partida quien posea al final en su saquito el mayor número de rubíes.

Objetivo: poseer el mayor número de rubíes

Contenido del juego

- 1 tablero de juego
- 1 volcán (compuesto de una parte superior y otra inferior)
- 8 dragones en 4 colores con sus respectivos jinetes
- 4 saquitos
- 2 dados
- 80 rubíes de dragón
- 12 trozos de carbón
- 1 instrucciones del juego

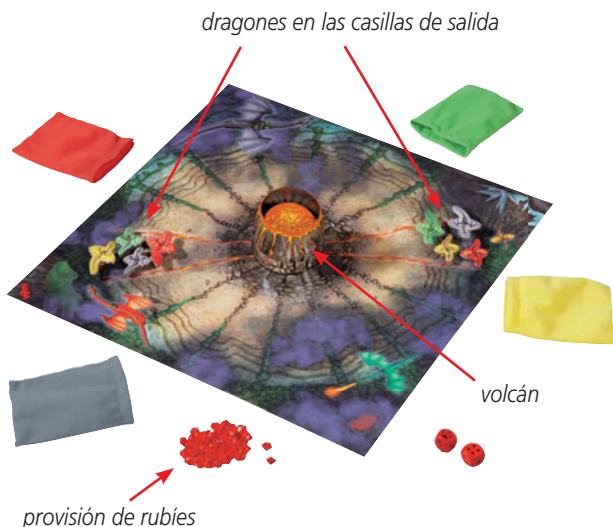
tablero de juego en el centro de la mesa; volcán encima; dragones en las casillas de salida

meter 3 rubíes y 3 pedazos de carbón en cada saquito y colocarlo delante

preparados los dados y los rubíes de dragón restantes

Preparativos

Colocad el tablero de juego en el centro de la mesa. Poned el volcán en el centro del tablero de juego tal como se indica en la ilustración. Cada jugador recibe dos dragones de un color y el saquito correspondiente. Poned un dragón en cada una de las dos casillas de salida. Meted en vuestros saquitos tres rubíes y tres pedazos de carbón. Los restantes pedazos de carbón, los saquitos y figuritas sobrantes no se necesitan. Tened preparados los dos dados y los restantes rubíes como provisión.



Los dragones no deberían estar demasiado próximos al peligroso volcán sino que deben volar siempre por la zona exterior a las casillas.

¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza tirando los dos dados el jugador más aventurero.

¿Qué ha salido en los dados?

- **Ningún volcán**

Elige un dado y vuela con uno de tus dos dragones el número correspondiente de casillas en el sentido de las agujas del reloj. En una misma casilla pueden estar varios dragones a la vez.

tirar los dos dados

ningún volcán = volar con un dragón, y después introducir los rubíes en el volcán

El segundo dado te muestra cuántos rubíes de dragón de las provisiones tienes que introducir en el interior del volcán.

• Un volcán

Levanta un poco la parte superior del volcán.
Si el volcán está lleno, caerán de él los rubíes de dragón.

- Si un rubí va a parar a una línea entre dos casillas, debes decidir en qué casilla quieres ponerlo.
- Si los rubíes van rodando más allá de las casillas, se devuelven entonces a las provisiones.
- Los rubíes que no caigan del volcán seguirán en el interior del volcán.

Vuelve a colocar la parte superior del volcán encima de la parte inferior. A continuación deberás volar con uno de tus dragones el número de casillas correspondiente al número de puntos del otro dado, en el sentido de las agujas del reloj.

Atención:

En el caso de que no salga nada del volcán, introduce en él tres rubíes de las provisiones. (Como recordatorio aparecen dibujados tres rubíes en el símbolo del dado.)

• Dos volcanes

Primero introduce en el volcán tres rubíes de dragón de las provisiones. Levanta a continuación la parte superior del volcán y procede con los rubíes caídos de la manera descrita anteriormente.

Importante:

Si al levantar la parte superior del volcán cae algún rubí de dragón en una casilla en la que ya hay una o varias figuritas, ¡ese rubí no puede cogerse y hay que dejarlo ahí!

¿Cómo reúnes los rubíes de dragón?

Hay dos posibilidades de conseguir los valiosos rubíes de dragón:

1. Si vas a parar con uno de tus dragones a una casilla en la que hay uno o varios rubíes, debes quedártelos y guardarlos en tu saquito.

un volcán

= levantar un poco la parte superior del volcán,

a continuación

volar con un dragón

¿No sale nada del volcán?

Arrojar 3 rubíes en él.

dos volcanes = introducir 3 rubíes de dragón en el volcán;

a continuación levantar un poco la parte superior del volcán

Reunir rubíes de dragón:

1. aterrizado en casilla

con rubí(es) = coger todos

2. aterrizado en casilla ocupada = robar al compañero de juego

jugador siguiente

no alcanzan los rubíes de las provisiones = final de la partida

el mayor número de rubíes = ganador

2. Si vas a parar con tu dragón a una casilla en la que hay uno o varios dragones de otros jugadores, debes elegir a uno de esos compañeros de juego y robarle una de las piezas de su saquito. Muestra tu botín a todos e introdúcelo después en tu saquito. Con suerte cogerás un rubí y no un pedazo de carbón. (Si el saquito estaba vacío, entonces has tenido mala suerte. Tampoco puedes robarle ninguna pieza a otro compañero de juego).

Si se diera el caso de que vas a parar a una casilla en la que hay rubíes de dragón y también dragones de otros jugadores, puedes quedarte los rubíes y robarle una pieza a un compañero de juego.

A continuación es el turno del siguiente jugador que tirará el dado.

Final del juego

La partida acaba cuando en las provisiones ya no quedan los rubíes de dragón que un jugador debería introducir en el volcán. Este jugador puede acabar su jugada y, en su caso, reunir rubíes y/o robarle a un compañero de juego.

A continuación, todos los jugadores cuentan sus rubíes. Los pedazos de carbón no tienen valor. Gana la partida quien tenga el mayor número de rubíes de dragón, ¡y entrará en los anales de la historia con su dragón invencible! En caso de empate serán varios los ganadores.

El autor

Carlo Emanuele Lanzavecchia nació en Turín en 1983. Después de acabar la carrera de Ciencias Económicas trabaja en la actualidad en el departamento de Logística de una gran empresa fabricante de golosinas en Italia. Su pasión por los juegos comenzó hace muchos años y ha acabado reuniendo una amplia colección de excelentes juegos de tablero. Hace cinco años comenzó a crear juegos por su cuenta. Dragones de fuego es su primer juego para HABA.

“Dedico este juego a mamá, papá, a la abuela, a Roberta y Annalisa. Dirijo un cordial agradecimiento a Walter, Andrea y Pierluca, a través de los cuales he llegado a crear juegos, así como a Christian por su apoyo.”

El ilustrador

El ilustrador, **Franz Vohwinkel**, nació en Múnich hace mucho, mucho tiempo. Cuando tuvo claro que podría tener futuro su afición favorita, el dibujo, se puso a estudiar diseño gráfico en la lejana ciudad de Darmstadt. Algunos años y varias aventuras después se le localiza de nuevo en la población de Ottobrunn como ilustrador casado y autónomo, ilustrando juegos de todo tipo. En la actualidad Franz Vohwinkel pinta y vive con su esposa Imelda en Seattle, en la costa del Pacífico.

“Dedico mis ilustraciones a todos los amigos de los dragones salvajes”



Draghi lingua di fuoco



Un'esplosiva gara di raccolta attorno al vulcano, per 2 - 4 giocatori da 5 a 99 anni.

Autore: Carlo Emanuele Lanzavecchia
Licenziatario: PROJEKT SPIEL
Illustrazioni: Franz Vohwinkel
Durata del gioco: 15 - 20 minuti

Nella valle dei draghi lingua di fuoco, sotto la crosta terrestre, il magma ribolle pericolosamente... L'imponente vulcano Rubino, dopo mille anni, è di nuovo alla vigilia di un'eruzione! I cavalieri del drago non vedono l'ora che ciò accada, perché, secondo un'antica leggenda, da Rubino scaturiscono i preziosi rubini del drago. Chi li dà da mangiare al proprio drago lingua di fuoco, a quanto si dice, lo rende invincibile! Diventate anche voi cavalieri del drago e mettetevi in viaggio per raggiungere Rubino! Con abilità tattica e fortuna ai dadi dovrete portare le vostre figure attorno al vulcano e tentare di raccogliere i preziosi rubini del drago. Vince chi, alla fine del gioco, ha nel suo sacchetto il maggior numero di rubini.

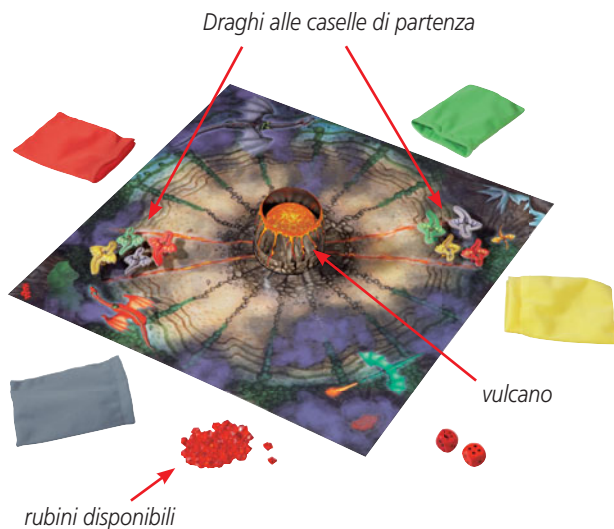
Obiettivo: avere il maggior numero di rubini

Dotazione del gioco

- 1 tabellone
- 1 vulcano (composto da una parte superiore e da una inferiore)
- 8 draghi di 4 colori diversi con cavalieri del drago
- 4 sacchetti
- 2 dadi
- 80 rubini del drago
- 12 pezzi di carbone
- 1 istruzioni di gioco

Prima di iniziare a giocare

Collocate il tabellone al centro del tavolo. Come illustrato, mettete il vulcano al centro del tabellone. Ogni giocatore riceve due draghi di uno stesso colore e il relativo sacchetto. Collocate un drago per giocatore in ognuna delle due caselle di partenza. Mettete poi nei vostri sacchetti tre rubini del drago e tre pezzi di carbone ciascuno. I pezzi di carbone, i sacchetti e le figure in soprannumero non sono necessari. Tenete pronti, come riserva, entrambi i dadi e i rimanenti rubini del drago.



I draghi non dovrebbero avvicinarsi troppo al pericoloso vulcano e dovrebbero volare sempre nella zona esterna delle caselle.

Svolgimento del gioco

Si gioca a turno in senso orario. Comincia il giocatore con più spirito di avventura e tira entrambi i dadi.

Che cosa mostrano i dadi?

- **Nessun vulcano**

Scegli quale dado considerare e con uno dei tuoi draghi sorvola in senso orario il numero corrispondente di caselle, senza tenere conto del numero di draghi presenti in una stessa casella.

Il secondo dado ti mostra quanti rubini del drago presi dalla riserva devi gettare nel vulcano.

tabellone al centro del tavolo; vulcano sopra il tabellone; draghi alle caselle di partenza

mettere nei sacchetti 3 rubini del drago e 3 pezzi di carbone ciascuno e collocarli davanti a sé

dadi e rimanenti rubini del drago pronti per l'uso

tirare entrambi i dadi

nessun vulcano = volare con un drago, poi gettare rubini del drago nel vulcano

*un vulcano = sollevare
leggermente la parte
superiore del vulcano*

poi volare con un drago

*dal vulcano non
esce niente?
gettare nel vulcano
3 rubini del drago*

*due vulcani = gettare
nel vulcano 3 rubini
del drago, poi sollevare
leggermente la parte
superiore del vulcano*

*Raccogliere i rubini
del drago:*

*1. arrivo in una casella
con rubino/rubini =
prenderlo/prenderli tutti*

• Un vulcano

Solleva leggermente la parte superiore del vulcano.
Se il vulcano è pieno, da esso fuoriescono rubini del drago.

- Se i rubini si fermano su una linea tra due caselle, puoi decidere su quale casella spostarli.
- Se i rubini rotolano oltre le caselle, finiscono nella riserva.
- I rubini del drago che non cadono giù dal vulcano rimangono sulle sue pendici.

Ora posiziona nuovamente la parte superiore del vulcano sopra la parte inferiore. Poi, secondo il punteggio indicato dall'altro dado, con uno dei tuoi draghi puoi sorvolare in senso orario un numero corrispondente di caselle.

Attenzione:

Se dal vulcano non esce niente, gettaci dentro tre rubini di riserva. (Come promemoria, sul simbolo del dado sono raffigurati tre rubini).

• Due vulcani

Per prima cosa getta nel vulcano tre rubini del drago presi dalla riserva. Poi solleva la parte superiore del vulcano e procedi come sopra descritto, con i rubini che cadono fuori dal cratere.

Importante:

Se, sollevando la parte superiore del vulcano, i rubini del drago cadono in una casella in cui stanno già una o più figure, questi rubini non possono essere presi e devono restare dove sono caduti!

Come puoi raccogliere i rubini del drago?

Ci sono due possibilità per ottenere i preziosi rubini del drago:

1. Se con uno dei tuoi draghi raggiungi una casella in cui ci sono uno o più rubini del drago, puoi prenderli e metterli nel tuo sacchetto.

2. Se con uno dei tuoi draghi raggiungi una casella in cui ci sono uno o più draghi diversi dai tuoi, puoi scegliere uno dei corrispondenti compagni di gioco e pescare una pietra dal suo sacchetto. Mostra il tuo bottino a tutti, poi mettilo nel tuo sacchetto. Con un po' di fortuna, potrebbe trattarsi di un rubino e non di un pezzo di carbone. (Se il sacchetto era vuoto, purtroppo non hai avuto fortuna e non puoi neppure sottrarre qualche cosa agli altri compagni di gioco.)

Nel caso in cui tu raggiunga una casella in cui sono presenti rubini del drago e draghi diversi dai tuoi, puoi sia prendere i rubini che sottrarne uno a un compagno di gioco!

Ora il turno passa al prossimo compagno di gioco, che tira il dado.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando i rubini di riserva sono meno di quanti un giocatore dovrebbe gettarne nel vulcano. Il giocatore può concludere la sua mano ed eventualmente raccogliere rubini del drago e/o sottrarre qualche cosa a un compagno di gioco.

Poi tutti i giocatori contano i propri rubini del drago; i pezzi di carbone non hanno alcun valore. Chi ha il maggior numero di rubini del drago vince ed entra nella storia con il suo drago invincibile! In caso di parità ci saranno più vincitori a pari merito.

2. arrivo in una casella già occupata = derubare un compagno di gioco

prossimo compagno di gioco

numero insufficiente di rubini del drago di riserva = fine del gioco

il maggior numero di rubini del drago = vincitore



L'autore

Carlo Emanuele Lanzavecchia è nato a Torino nel 1983. Dopo gli studi universitari di economia oggi lavora nel reparto logistica di una grande azienda produttrice di dolci in Italia. La sua passione per i giochi è nata molti anni fa e gli ha fatto collezionare un'ampia raccolta di giochi da tavolo di tutto rispetto. Poi, cinque anni or sono, ha cominciato a ideare giochi per conto proprio. Draghi lingua di fuoco è il suo primo gioco per HABA.

"Dedico questo gioco a mamma, papà, nonna, a Roberta e Annalisa. Un sincero ringraziamento a Walter, Andrea e Pierluca, grazie ai quali sono riuscito a ideare giochi, e a Christian per il suo appoggio."



L'illustratore

L'illustratore **Franz Vohwinkel** è nato tanti, tanti anni fa a Monaco. Appena si rese reso conto che il suo passatempo preferito – il disegno - poteva avere un futuro, prese la decisione di studiare grafica e design all'università di Darmstadt, per lui piuttosto lontana da casa. Dopo alcuni anni e non poche avventure si è ritrovato di nuovo a Ottobrunn, sposato, e illustratore libero professionista di giochi di ogni tipo. Oggi Franz Vohwinkel dipinge e vive con la moglie Imelda a Seattle, sulle rive del Pacifico..

"Le mie illustrazioni sono dedicate a tutti gli amici dei draghi feroci e selvaggi!"

Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

Dear Children and Parents,

At www.haba.de/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur www.haba.fr dans la partie Pièces détachées.

Geachte ouders, lieve kinderen

via www.haba.de/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spel materiaal nog kunnen worden nabesteld.

Queridos niños, queridos padres:

en www.haba.de/Ersatzteile pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

Cari bambini e cari genitori,

sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

Queridas crianças, queridos pais,

Se perdeu a peça de um jogo, consultar a página www.haba.de/Ersatzteile para ver se há peças de reposição.

Kære børn, kære forældre,

på hjemmesiden www.haba.de/Ersatzteile kan du helt enkelt spørge om en tabt del/brik af spillematerialet stadigvæk kan leveres.

Kära barn, kära föräldrar,

se hemsidan www.haba.de/Ersatzteile, när du vill fråga om det finns en reservdel till den leksak som kommit bort. Fråga helt enkelt om vi kan leverera den.

Kedves Gyerekek, kedves Szülők!

A www.haba.de/Ersatzteile internetes címen egyszerű módon megérdeklődhettek, hogy a játék elveszett darabja még megrendelhető-e.



Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

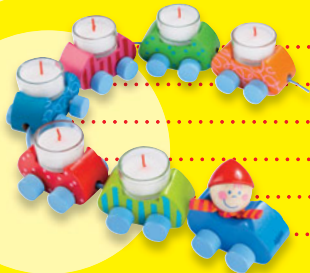
Infant Toys

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[®]

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