

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs

Uitvinders voor kinderen



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants


Kindersieraden


Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant

Kinderkamers

 Kinder begreifen spielend die Welt. HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 Children learn about the world through play. HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

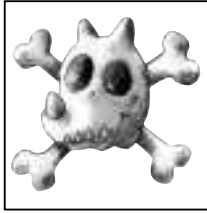
 Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant. HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées!

 Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs. HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

HABA[®]

- **A dragon pirate?**

Be wary of the dragon pirate! Leave the dragon card face up and move your dragon as many squares backwards as dragon pirates are shown on the card. There can be one or two pirates on a card.



If you want, you can immediately uncover a new dragon card and look for the same animal as is shown on the card your dragon is on.

Watch out: If your dragon is still in its cave, nothing happens. Only if it has stepped out of the cave, is it moved back on the volcano squares.

Once your turn is over, cover up all the dragon cards and then it's the turn of the next player.

Important dragon rules:

- There can never be more than one dragon on a square. If your dragon would land on an occupied square, you can not move it and your turn is over.
- You have to reach your cave with the exact number of moves. If this is not the case and you would pass by, your turn is over. Your dragon stays where it is and it's the turn of the next player.

End of the game

The game ends as soon as a dragon has gone around the volcano and reaches their cave. They win this fiery competition at the edge of the bubbling volcano.

Habermass-Spiel Nr. 4498

Fort comme un dragon

Une impétueuse course de dragons, pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Idée : Wolfgang Dirscherl
Illustration : Felix Scheinberger
Durée de la partie : env. 15 minutes

Les dragons aiment bien jouer avec le feu. Ils dansent et sautent joyeusement au bord du cratère du volcan qui est en train de cracher du feu. Ils sont même tellement courageux qu'ils veulent organiser une course de dragons autour du volcan. Et les voilà déjà partis, chacun voulant être le plus rapide. Attendons de voir quel dragon va réussir ce coup de force !



Contenu

- 4 dragons
- 4 grottes
- 8 cartes de volcan
- 16 cartes de dragons
- 1 règle du jeu

But du jeu

Quel dragon courageux aura une bonne mémoire et réussira à faire le tour du volcan en revenant en premier dans sa grotte ?

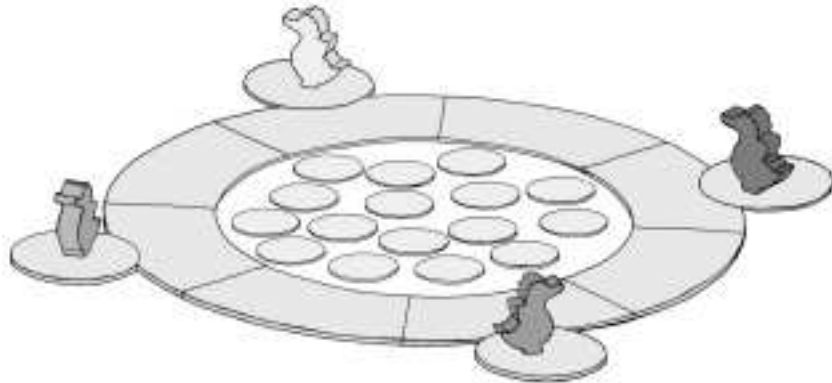
Préparatifs

Tout d'abord assembler le volcan:

Poser les quatre cartes de volcan qui ont une découpe et les quatre cartes de volcan sans découpe en formant un grand volcan rond. Faire attention à ce que les deux formes de cartes de volcan soient alternées.

Chacun prend un dragon et la grotte de la couleur correspondante. Il met sa grotte dans une découpe de n'importe quelle carte de volcan et met son dragon dans la grotte.

Mélanger les cartes de dragon et les répartir dans le volcan, faces cachées.



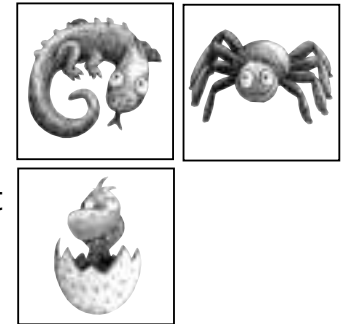
Conseil: quand il y a deux joueurs, poser les grottes dans des découpes opposées du volcan.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a caressé un dragon en dernier commence. Quoi ? Aucun de vous n'a jamais caressé de dragon ? C'est alors le joueur le plus jeune qui commence.

N.B. :

Dans les grottes et sur les cases des cartes de volcan, il y a toujours un animal représenté (une salamandre, une araignée, un bébé dragon, une chauve-souris). Ces animaux sont également représentés sur les cartes de dragon réparties dans le volcan.



Ton dragon n'a le droit d'avancer que si tu retournes une carte de dragon qui représente le même animal que celui de la case sur laquelle se trouve ton dragon.

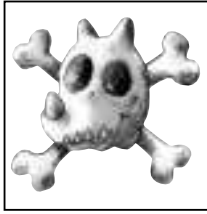
Retourne une carte de dragon. Qu'est-ce qu'il y a dessus?

- **Le même animal que celui de la case sur laquelle se trouve ton dragon ?**
Formidable ! Laisse la carte avec la face tournée vers le haut. Avance ton dragon sur le volcan du nombre de cases correspondant au nombre d'animaux représentés sur la carte de dragon. Il peut y avoir un, deux ou trois animaux sur la carte. Si tu veux, tu peux retourner tout de suite une autre carte de dragon. Regarde sur quel animal se trouve alors ton dragon.
- **Un autre animal ?**
Dommage ! Tu n'avances pas ton dragon et ton tour est fini.

- **Un dragon-pirate ?**

Fais bien attention aux dragons-pirates !

Laisse la carte de dragon face tournée vers le haut. Recule ton dragon du nombre de cases correspondant au nombre de dragons-pirates représentés sur la carte. Il peut y avoir un ou deux dragons-pirates sur la carte.



Si tu veux, tu peux retourner tout de suite une autre carte de dragon et chercher l'animal de la nouvelle case sur laquelle se trouve ton dragon.

Attention: si ton dragon se trouve encore dans sa grotte, il ne se passe rien. Si ton dragon est déjà sorti de sa grotte, tu le déplaces en le faisant reculer sur les cases du volcan.

Une fois ton tour fini, tu retournes à nouveau toutes les cartes de dragons et c'est au joueur suivant de jouer.

Règles de dragon :

- Il ne doit jamais y avoir plusieurs dragons sur une case. Si ton dragon devait atterrir sur une case occupée, tu n'as pas le droit de jouer et ton tour est fini.
- Tu dois arriver directement dans ta grotte avec ton dragon. Si tu n'arrives pas directement dans la grotte et si tu devais la dépasser, ton tour est fini. Ton dragon doit attendre et c'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un dragon a fait une fois le tour du volcan et arrive à nouveau dans sa grotte. Il gagne cette folle course jouée autour d'un volcan grondant et bouillonnant.

Habermaaß-Spiel Nr. 4498

Drakensterk

Een vurige drakenwedstrijd voor 2 - 4 spelers van 5 - 99 jaar.

Spelidee: Wolfgang Dirscherl

Illustraties: Felix Scheinberger

Speelduur: ca. 15 minuten



Draken spelen graag met vuur! Uitgelaten dansen en springen ze rond de vuurspuwende krater van de vulkaan. Ze zijn dapper genoeg om juist hier een drakensterke wedstrijd te houden. Daar gaan ze er al vandoor, want natuurlijk wil iedereen de snelste zijn. Eens zien, welke draak het te heet onder de voeten wordt!

Spelinhoud

- 4 draken
- 4 holen
- 8 vulkaankaarten
- 16 drakenkaarten
- spelregels