

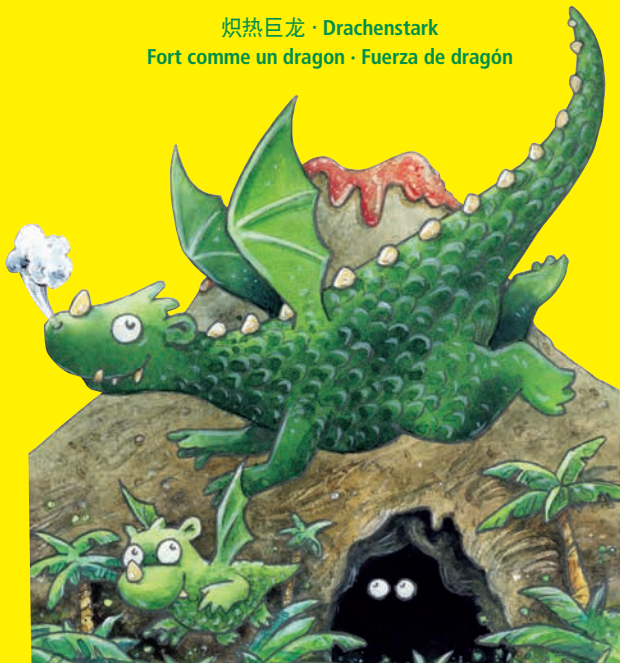


Instructions • 说明书 • Spielanleitung • Règle du jeu • Instrucciones



FIERY DRAGONS

炽热巨龙 · Drachenstark
Fort comme un dragon · Fuerza de dragón



Copyright **HABA**® Games Bad Rodach 2006

Fiery Dragons

A fiery competition with dragons for 2 - 4 players ages 5 - 99.

Author: Wolfgang Dirscherl

Illustrations: Felix Scheinberger

Length of the game: approx. 15 minutes

Dragons like to play with fire! Boisterously they dance and jump around the crater of the fire spitting volcano. They are even brave enough to organize a fiery dragon competition. And off they zip as everyone wants to be the quickest. Let's see which dragons can withstand the heat! Who will get their dragon around the volcano first and be the fiery winner?

Contents

- 4 dragons
- 4 caves
- 8 volcano cards
- 16 dragon cards
- 1 set of game instructions



Aim of the game

Whichever brave dragon has a good memory, goes round the volcano and is able to reach their cave first, is the winner.

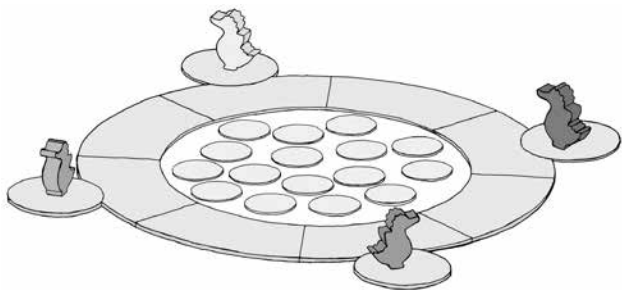
Preparation of the game

First you have to assemble the volcano.

Create the volcano circle by alternating a volcano card with a cutout for the cave to a regular volcano card. Use all 8 volcano cards as shown below.

Each player takes a dragon and the cave of the corresponding color. Place the caves into the cuts of any volcano card and place your dragon on top of the cave card.

Shuffle the dragon cards and spread them out, face-down in the inner area of the volcano.



Hint: If only two players use the caves at opposite sides.

How to play

Play in a clockwise direction. Whoever has stroked a dragon most recently, may start. Pardon? Nobody has ever stroked a dragon? So the youngest player starts.

Important:

The caves and the squares of the volcano cards show an animal (salamander, spider, baby dragon, bat). The same pictures are shown on the dragon cards inside the volcano. Your dragon can only move if you uncover a dragon card showing the same animal as is shown on the card where your dragon stands.

**Turn over a round dragon tile card. What does it show?**

- **The same animal as on the square where your dragon stands?**

Well done! The dragon card stays face up. Move your dragon as many squares in a clockwise direction as animals on the dragon card. The dragon tile will show two or three animals.

If you want to push your luck and continue, you can now turn over another round dragon tile to search for the animal your dragon now stands on. If you wish to stop then turn over the dragon tile card and it is the next player's turn.

- **A different animal?**

Pity! Your dragon has to stay where it is and your turn is over.

- **A dragon skull & bones?**

Be wary of the dragon skull & bones! If you turn over this card, leave it face up and then move your dragon backwards as many skull & bones are shown.

Then decide if you want to continue your turn and turn over another dragon tile to search for the animal you are now standing on. If not, then turn over all tiles and it is the next player's turn.



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, turn over 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.

炽热巨龙

这是一个适于 2-4 名 5-99 周岁玩家的火热竞争游戏。

作者： Wolfgang Dirscherl

插图： Felix Scheinberger

游戏时长：约 15 分钟

巨龙喜欢玩火！他们大声叫嚷跳舞，围着火堆和火山口跳。他们甚至足以组织一次火龙竞争比赛。每条巨龙都想成为最快的。让我们看看哪些巨龙会变得太热了！

游戏内容

- 4 条巨龙
- 4 个洞穴
- 8 张火山卡
- 16 张巨龙卡
- 1 套游戏说明



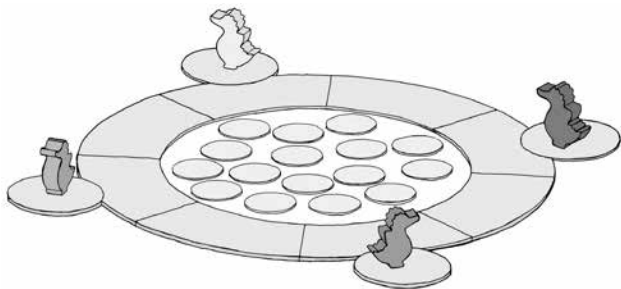
游戏目的

勇敢和拥有良好记忆力的巨龙，能够绕着火山和先到达山洞的，就是赢家。

准备游戏

首先，你必须组装火山。安排四个切口火山卡和四个无切口火山卡组成大又圆的火山。确保切口和无切口的火山卡交替配置。每个玩家拿一个巨龙及相应颜色的洞穴。将洞穴放到任何一张火山卡的切口位置，并把你的龙放洞穴上。

中文 巨龙卡洗牌并面朝下散播在火山的内部区域。



提示：如果只有两个玩家在玩，洞穴放于火山扦插对面。

怎么玩

顺时针方向玩。谁最近一段时间曾抚摸过龙的，可以先开始。对不起？从来没有人抚摸过龙？那么，年龄最小的玩家先开始。

重要提示：

洞穴和火山卡方块显示动物（蝾螈，蜘蛛，龙宝宝，蝙蝠）。同样的图片显示在火山里面的巨龙卡。如果您发现显示的是你巨龙站在卡上显示相同的动物龙卡你的龙可以移动。

**揭开巨龙卡。显示什么？**

- **和你的巨龙站在卡上显示相同的动物龙卡？**
做得好！龙卡朝上。以顺时针方向移动你的龙，移动很多方块。可以有一个，两个或三个动物。如果你愿意，你可以立即揭示另一个龙卡：现在您搜索相同的动物如您的龙卡上那一个。
- **不同的动物？**
可惜！你的龙留它在哪里，你的回合结束。

• 龙海盗吗？

提防龙海盗！留下巨龙牌面朝上，并向后移动尽可能多的方格如巨龙海盗卡上显示。卡上可以有一个或两个海盗。如果你愿意，你可以立即揭示一个新的龙牌，并搜索相同的动物。



中

注意：如果你的龙尚处于山洞，什么都没发生。只有当它已经走出了洞穴，是不是要移回到火山方块。

一旦你的回合结束，掩盖了所有的巨龙牌，然后是下一个玩家的回合。

重要巨龙规则：

- 一个方块永远不会有多个龙。如果你的龙将入已被占领的方块，你不能移动它，你的回合结束。
- 您要移动确切数量到达你的洞穴。如果不是这种情况，你的回合结束。你的龙保留它在哪里，下一个玩家的回合。

比赛结束

只要龙已经在火山周围，并达到他们的洞穴本场比赛结束。他们在沸腾的火山边缘赢了这个火热的竞争。

Drachenstark

Ein feuriges Drachenrennen für 2 - 4 Spieler von 5 - 99 Jahren.

Spielidee: Wolfgang Dirscherl

Illustration: Felix Scheinberger

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Drachen spielen gerne mit dem Feuer! Ausgelassen tanzen und springen sie am Krater des Feuer speienden Vulkans umher. Sie sind sogar so mutig, dass sie genau hier ein drachenstarkes Rennen veranstalten: Schon sausen sie los, denn natürlich möchte jeder der Schnellste sein. Mal sehen, welchem Drachen es doch zu heiß wird!

Spielinhalt

- 4 Drachen
- 4 Höhlen
- 8 Vulkankarten
- 16 Drachenkarten
- 1 Spielanleitung



Spielziel

Welcher mutige Drache hat ein gutes Gedächtnis und schafft es, den Vulkan zu umrunden und als Erster wieder die eigene Höhle zu erreichen?

Spielvorbereitung

Zuerst müsst ihr den Vulkan aufbauen.

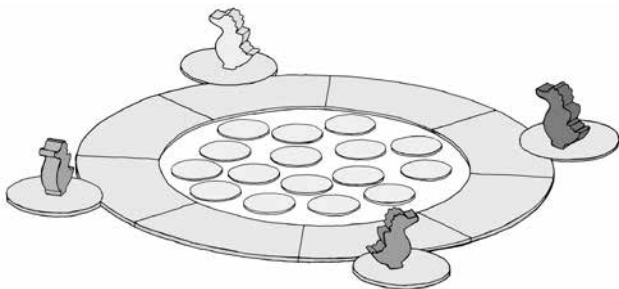
Legt die vier Vulkankarten mit Ausstanzung und die vier Vulkankarten ohne Ausstanzung zu einem großen, runden Vulkan aus. Achtet darauf, dass sich die beiden Formen der Vulkankarten immer abwechseln.

Jeder nimmt sich einen Drachen und die Höhle in der entsprechenden Farbe. Legt eure Höhle in die Ausstanzung einer beliebigen Vulkankarte und stellt euren Drachen in eure Höhle.

Mischt die Drachenkarten und verteilt sie verdeckt im Vulkan.



DEUTSCH



Tipp: Beim Spiel zu zweit legt ihr eure Höhlen am Besten in gegenüberliegende Ausstanzungen des Vulkans.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt einen Drachen gestreichelt hat, darf beginnen. Wie bitte? Keiner von euch hat jemals einen Drachen gestreichelt? Dann beginnt das jüngste Kind.

Wichtig:

In den Höhlen und auf den Feldern der Vulkankarten siehst du immer ein bestimmtes Tier (Salamander, Spinne, Drachenbaby, Fledermaus). Diese Tiere findest du auch auf den Drachenkarten im Vulkan.

Dein Drache darf nur vorwärts laufen, wenn du eine Drachenkarte mit dem Tier aufdeckst, auf dessen Feld dein Drache gerade steht.



Decke eine Drachenkarte auf. Was ist auf der Drachenkarte zu sehen?

- **Das Tier, auf dessen Feld dein Drache steht?**

Sehr gut gemacht! Lass die Drachenkarte offen liegen. Ziehe deinen Drachen genau so viele Felder auf dem Vulkan im Uhrzeigersinn vorwärts, wie Tiere auf der Drachenkarte zu sehen sind. Es können ein, zwei oder drei Tiere auf der Karte abgebildet sein. Wenn du möchtest, darfst du sofort eine weitere Drachenkarte aufdecken. Als Nächstes suchst du das Tier, auf dessen Feld dein Drache jetzt steht.

- **Ein anderes Tier?**

Schade! Dein Drache muss leider stehen bleiben und dein Spielzug ist beendet.

• Ein Drachen-Pirat?

Vorsicht vor dem Drachen-Piraten! Lass die Drachenkarte offen liegen. Ziehe deinen Drachen genau so viele Felder rückwärts, wie Drachen-Piraten auf der Karte zu sehen sind. Es können ein oder zwei Drachen-Piraten auf der Karte abgebildet sein.



Wenn du möchtest, darfst du sofort eine weitere Drachenkarte aufdecken und das Tier suchen, auf dessen Feld dein Drache jetzt steht.

Achtung: Wenn dein Drache noch in der eigenen Höhle steht, passiert nichts. Hat dein Drache aber die Höhle bereits verlassen, ziehst du ihn auf den Feldern des Vulkans rückwärts.

DEUTSCH

Nach deinem Spielzug verdeckst du alle Drachenkarten wieder und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wichtige Drachen-Regeln:

- Es darf nie mehr als ein Drache auf einem Feld stehen. Würde dein Drache auf einem besetzten Feld landen, darfst du nicht ziehen und dein Spielzug endet sofort.
- Du musst mit deinem Drachen die eigene Höhle genau erreichen. Wenn du die Höhle nicht genau erreichst und vorbeiziehen würdest, endet dein Spielzug. Dein Drache muss stehen bleiben und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Drache einmal um den Vulkan herumgelaufen ist und anschließend genau seine Höhle erreicht. Er gewinnt dieses drachenstarke Rennen am Rande des brodelnden Vulkans.

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 irruption. 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 dragon
- 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

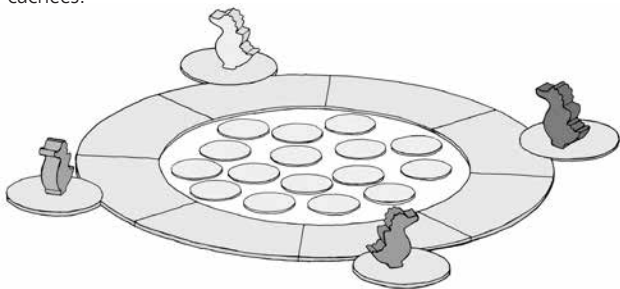
Tout d'abord assembler le volcan :

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 face tournée vers le haut mit visible. Avance ton dragon sur le volcan du nombre de cases correspondant au nombre d'animaux représenté 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 mit visible. 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.

Fuerza de dragón

Una abrasadora carrera de dragones para 2 - 4 jugadores de 5 a 99 años.

Autor: Wolfgang Dirscherl

Ilustraciones: Felix Scheinberger

Duración del juego: aprox. 15 min

A los dragones les gusta jugar con fuego. Bailan y saltan alrededor del cráter del volcán en erupción, incluso son tan valientes que organizan carreras. Hay que ver quién será el más rápido, quién tendrá más memoria... ¡y quién se achicharrará!

Contenido

- 4 dragones
- 4 cuevas
- 8 cartas volcán
- 16 cartas dragón
- 1 instrucciones del juego



Finalidad del juego

¿Qué astuto dragón tiene una buena memoria y es el primero en dar una vuelta al volcán y llegar a su cueva?

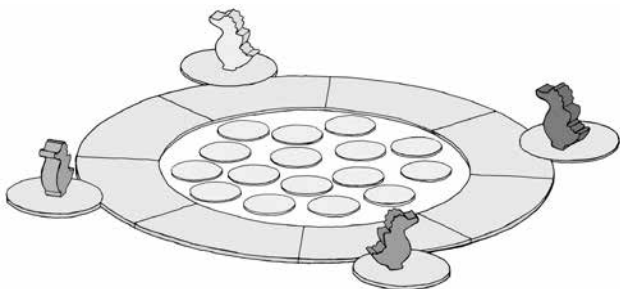
Preparación del juego

Primero tenéis que construir el volcán.

Formad un gran volcán redondo juntando las cuatro cartas volcán con corte y las cuatro sin corte. Colocad las cartas volcán alternando las formas.

Cada jugador coge un dragón y la cueva del color correspondiente. Poned las cuevas en los cortes de cualquier carta volcán y al dragón en la cueva.

Barajad las cartas dragón y esparcidlas boca abajo en el interior del volcán.



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

Desarrollo del juego

Quien haya tocado un dragón recientemente empezará el juego...

¿Perdón? ¿Nadie ha tocado nunca un dragón? Entonces empieza el jugador más joven y sigue el turno en el sentido de las agujas del reloj.

Importante:

Las cuevas y las cartas volcán tienen un dibujo: una salamandra, una araña, un dragón bebé o un murciélago. Estos mismos dibujos se enseñan en las cartas dragón que hay en el centro del volcán. Tu dragón sólo se moverá si destapas la carta con el mismo dibujo que muestra la carta donde está tu dragón. El primero en empezar destapa una carta dragón, que son las que están en el centro del volcán.



¿Qué dibujo sale en la carta?

- **El mismo animal que tienes debajo...**

¡Muy bien! La carta se queda boca arriba y mueves tu dragón, en el sentido de las agujas del reloj, tantas casillas como animales salen en la carta pueden ser 1, 2 ó 3 animales.

Si quieres, puedes descubrir otra carta dragón inmediatamente: ahora te tiene que salir el animal que se ve en la carta donde tú estás parado ahora.

- **Un animal diferente...**

¡Qué pena! Tu dragón tiene que quedarse donde está y pierdes el turno.



- **Un dragón pirata...**

¡Hay que tener cuidado con el dragón pirata! Deja la carta boca arriba y mueve tu dragón hacia atrás tantas casillas como dragones piratas te hayan salido en la carta. Puede haber 1, 2 ó 3 piratas en la carta.

Si quieres, puedes descubrir inmediatamente una carta dragón y buscar que sea igual que la que tú tienes debajo.



¡Cuidado!: Si tu dragón aún está en la cueva no pasa nada, sólo retrocede si está fuera de la cueva.

Cuando se acabe tu turno, da la vuelta a las cartas dragón y ahora es el turno del siguiente jugador.

Reglas importantes de los dragones:

- Nunca podrán haber dos dragones en la misma casilla. Si tu dragón cae en una casilla ya ocupada, se queda donde está y pierde el turno.
- Tienes que llegar a tu cueva con el número exacto de movimientos. Si te pasas pierdes el turno, el dragón se queda donde está y pasa el turno al siguiente jugador.

Fin del juego

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



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.

亲爱的孩子和家长,

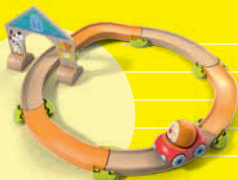
经过一轮的乐趣, 你会突然发现, 缺少的这个HABA游戏的部件, 无处可寻。没问题! 在www.haba.de/Ersatzteile, 你可以找出这部件仍然可发货。



Inventive Playthings for Inquisitive Minds

追求创意;激发好奇 · Erfinder für Kinder

Créateur pour enfants joueurs · Inventor para los niños



Infant Toys

婴儿玩具

Baby & Kleinkind

Jouets premier âge

Bebé y niño pequeño



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!



儿童是世界的探险家!

在他们人生的旅途我们陪他们玩游戏和玩具，在面对挑战过程中，促进他们的新技能，与此同时乐在其中。在HABA你会发现你孩子的眼中带来了一种特殊的闪烁!

Gifts

礼品

Geschenke

Cadeaux

Regalos



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!



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 mettront à défi, les stimuleront et surtout leur apporteront beaucoup de plaisir., HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !



Ball Track

滚珠轨道

Kugelbahn

Toboggan à billes

Tobogán de bolas

Children's room

儿童房间

Kinderzimmer

Chambre d'enfant

Decoración habitación



¡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!



HABA[®]

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



WARNING:

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

Art. Nr.: 302696

1/16

TL55602