(D)

DREAMWORKS DRAGONS

Das große Drachenrennen

Ravensburger® Spiele Nr. **23 432** 5
Ein spannendes Würfelspiel
für **2–4** Spieler ab **5** Jahren.



Autor: Thilo Hutzler
Design: Rettig Design

Inhalt:

1 Spielplan (bestehend aus 3 Teilen)
4 Dragons-Spielfiguren
4 Aufsteller
4 Dragons-Karten
1 bunte Würfeltafel
4 Würfel
1 Spielchip

Die Drachenreiter von Berk veranstalten einen großen Drachen-Flugwettbewerb: Wer hat seinen Drachen am besten gezähmt und trainiert und wird den spannenden Wettflug gewinnen? Hicks auf Ohnezahn? Astrid auf Sturmpfeil? Fischbein auf Fleischklops? Oder Rotzbakke auf Hakenzahn? Mit viel Geschick und Würfelglück könnt ihr eurem Favoriten zum Sieg verhelfen!

Ziel des Spiels ist es, den eigenen Favoriten als erstes ins Ziel zu bringen.

Vorbereitung
Löst alle Kartonteile aus den Stanztafeln. Puzzelt den Spielplan zusammen und legt ihn in die Tischmitte. Steckt die 4 Dragons-Spielfiguren in die Aufsteller und stellt sie auf das Startfeld. Mischt die 4 Dragons-Karten, anschließend zieht jeder eine Karte, schaut sie sich „heimlich" an und legt sie dann verdeckt vor sich ab. Nur ihr selbst kennt nun euren Favoriten! Und wer schlau ist, verrät es den anderen bis zum Ende des Spiels nicht!

Jeder Spieler bekommt einen Würfel, übrige Würfel legt ihr beiseite. Zuletzt legt ihr die bunte Würfeltafel in die Unterseite der Schachtel. (Dabei könnt ihr selbst entscheiden, welche Seite oben liegt.) Der älteste Mitspieler erhält den Spielchip, dann geht's los!



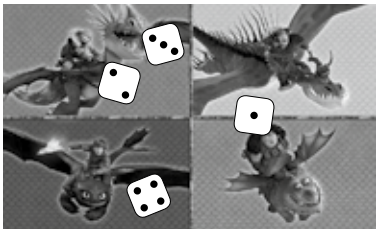
Der Wettflug beginnt
Der Spieler mit dem Spielchip beginnt, dann geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.
Bist du am Zug, wirfst du deinen Würfel in die Schachtel auf die Würfeltafel. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe und darf seinen Würfel ebenfalls in die Schachtel werfen. Nacheinander werft ihr eure Würfel auf die Würfeltafel, bis alle Würfel in der Schachtel liegen. Nun wird ausgewertet:

Die Felder auf der Würfeltafel sind den 4 Spielfiguren zugeordnet. Somit dürfen alle Spielfiguren voranziehen, auf deren Feld einer oder zwei Würfel liegen. Wie weit sie ziehen dürfen, das zeigt die oben liegende Würfelzahl. Liegen zwei Würfel auf einem Feld, werden die Zahlen zusammengezählt.

Für jedes Feld dürfen nur 2 Würfel gewertet werden. Liegen mehr als 2 Würfel auf einem Würfelfeld, so werden die Würfel mit den höchsten Augenzahlen entfernt, bis nur noch 2 Würfel auf dem Feld übrig bleiben. Ebenso werden die Würfel entfernt, die zwischen den Feldern liegen und nicht eindeutig zu einem Feld zugeordnet werden können.

Beispiel:

Im gezeigten Beispiel darf die rote Spielfigur „Hicks/Ohnezahn“ 4 Felder auf dem Spielplan vorwärts ziehen. Die blaue Figur „Astrid/Sturmpfeil“ darf 5 Felder voranziehen (2 + 3). Der Würfel mit der Zahl 1 wird entfernt, er kann nicht eindeutig zugeordnet werden.



Nachdem alle Spielfiguren gezogen wurden (es dürfen mehrere Figuren auf einem Feld stehen), wird der Spielchip an den reihum nächsten Spieler weitergegeben. Er setzt das Spiel fort und eröffnet die nächste Würfelrunde.

Landet eine Dragons-Spielfigur auf einem **schwarzen** Spielfeld mit dem furchterregenden Drachen **„Brüllender Tod“**, muss diese Figur sofort 3 Felder zurückgehen.

TIPPS

- Die Startspieler dürfen zu Beginn jeder neuen Würfelrunde die Schachtel mit dem Würfelfeld so drehen, wie es für sie günstig ist. Dann jedoch bleibt die Schachtel in dieser Position, bis alle Würfel platziert und ausgewertet wurden.
- Ihr dürft einen Würfel, der bereits auf dem Würfelfeld liegt, „abwerfen“ und versuchen, ihn mit mit dem eigenen Würfel wegzustoßen.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald die erste Spielfigur das Ziel erreicht hat. Dabei muss das Zielfeld nicht mit genauer Augenzahl erreicht werden, übrige Würfelpunkte dürfen verfallen. Nun decken alle Spieler ihre Dragons-Karte auf: Der Spieler, dessen Favorit am weitesten vorne liegt (oder sogar im Ziel ist), ist der Sieger dieser Spielrunde!



DreamWorks Dragons
© 2017 Dreamworks Animation LLC.
All rights reserved

© 2017 Ravensburger Spieleverlag

(F)

DREAMWORKS DRAGONS

La grande course des dragons

Jeux Ravensburger® n° **23 432** 5
Un jeu de dé à couper le souffle
pour **2 à 4** joueurs à partir de **5** ans.



Auteur : Thilo Hutzler
Design : Rettig Design

Contenu :

1 plateau de jeu (en 3 parties)
4 pions Dragons
4 socles
4 cartes Dragons
1 planche en couleurs
4 dés
1 jeton Premier joueur

Les chevaucheurs de dragons de Beurk organisent une grande course aérienne : Qui aura le mieux apprivoisé son dragon et remportera cette palpitante compétition ? Harold sur Krokmou, Astrid sur Tempête, Varek sur Bouledogre ou Rustik sur Croche-Fer ? À vous d'aider votre favori avec beaucoup d'adresse et de chance aux dés !

Le but du jeu consiste à amener le premier son favori à l'arrivée.

Mise en place
Détacher tous les éléments en carton des planches prédécoupées. Assembler le plateau et l'installer au centre de la table. Insérer les 4 pions dans leurs socles et les placer sur la case Départ. Mélanger les 4 cartes Dragons. Chaque joueur tire une carte, la regarde secrètement, puis la pose, face cachée, devant lui. Il est donc le seul à connaître son favori ! S'il est malin, il ne se trahira pas avant la fin !

Chacun reçoit un dé. Les dés restants sont mis de côté. Pour finir, placer la planche dans le fond de la boîte (sur une des faces au choix). Le joueur le plus âgé reçoit le jeton Premier joueur et la partie commence.



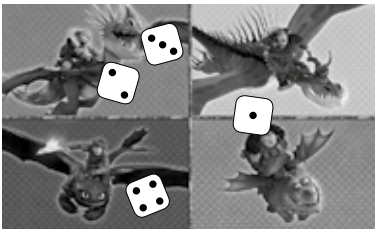
La course est lancée
Le joueur avec le jeton commence ; la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.
Quand vient son tour, le joueur lance son dé dans la boîte. Puis c'est au tour du joueur suivant... Et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs ait jeté leur dé dans la boîte. Ensuite, les points sont attribués :

Les cases de la planche correspondent aux 4 pions. Tous les pions dont la case est occupée par 1 ou 2 dés peuvent avancer sur le plateau du nombre indiqué par le résultat. Si 2 dés occupent une même case, les points sont additionnés.

Seuls 2 dés maximum sur une même case comptent. Si une case est occupée par plus de 2 dés, le (ou les) dé(s) le(s) plus élevé(s) est (sont) sorti(s) de la boîte jusqu'à ce qu'il n'en reste plus que 2 sur la case. Tout dé à cheval entre deux cases et n'occupant pas clairement une case est également retiré.

Exemple :

Dans cet exemple, le pion rouge (Harold sur Krokmou) peut avancer de 4 cases sur le plateau. Le pion bleu (Astrid sur Tempête) peut avancer de 5 *cases (2+3).*
Le « 1 » est sorti de la boîte : il n'occupe pas clairement une case.



Lorsque les pions ont été déplacés (il peut y avoir plusieurs pions sur une même case), le jeton Premier joueur passe au joueur suivant. Il poursuit la partie et entame le tour suivant.

Si un pion atterrit sur une **case noire** représentant le redoutable dragon **« Hurlement Mortel »**, il doit immédiatement reculer de 3 cases.

ASTUCES :
- Le premier joueur peut tourner la boîte comme cela l'arrange au début de chaque nouveau tour. Les joueurs suivants n'ont ensuite plus le droit de la bouger jusqu'à ce que tous les dés aient été lancés et comptabilisés.
- Il est permis de faire tourner un dé occupant déjà une case ou de l'éjecter à l'aide de son dé.

Fin de la partie :
La partie prend fin dès que le premier pion atteint l'arrivée. Il n'est pas nécessaire d'obtenir le résultat exact pour y arriver ; les points supplémentaires sont ignorés. Tous les joueurs dévoilent alors leur carte Dragons : Le joueur dont le favori a le plus progressé sur le plateau (voire atteint l'arrivée) remporte la partie.



DreamWorks Dragons
© 2017 Dreamworks Animation LLC.
All rights reserved

© 2017 Ravensburger Spieleverlag

DREAMWORKS DRAGONS

La grande gara di volo

Gioco Ravensburger® n° **23 432** 5
Un emozionante gioco con i dadi
per **2–4** giocatori dai **5** anni in su.



Autore: Thilo Hutzler
Design: Rettig Design

Contenuto:

1 tabellone (composto da 3 parti)
4 pedine Dragons
4 piedistalli
4 carte Dragons
1 cartella dadi colorata
4 dadi
1 gettone

I cavalieri di Berk organizzano una grande gara di volo: chi ha addestrato e addomesticato il suo drago nel modo migliore per vincere l'emozionante gara di volo? Sarà Hiccup con Sdentato? Astrid con Tempestosa? Gambedipesce con Muscolone oppure Moccioso con Zannacurva? Con abilità e fortuna ai dadi potrete dare una mano ai vostri eroi e portarli al traguardo!

Obiettivo del gioco è portare per primi il proprio favorito al traguardo.

Preparativi
Staccate tutte le parti in cartone dalla tavola prefustellata. Componete il tabellone e collocatelo al centro del tavolo. Inserite le sagome dei draghi nei piedistalli e mettetele sulla casella start. Mescolate le 4 carte dei draghi, pescatene una ciascuno, guardatela in segreto e depositatela coperta davanti a voi. A questo punto soltanto voi conoscete il vostro favorito e, se siete furbi, cercate di mantenere il segreto fino alla fine della partita!

Ogni giocatore riceve un dado; quelli inutilizzati vanno messi da parte. Posate ora la cartella colorata nel fondo della scatola decidendo liberamente con quale lato giocare. Il giocatore più grande riceve inoltre i gettoni e poi si parte.



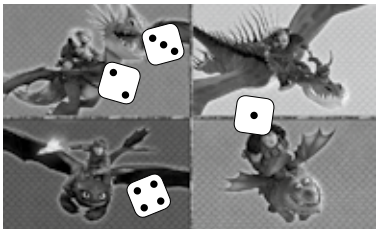
La gara inizia
Comincia la partita il giocatore che tiene i gettoni, poi si procede in senso orario.
Al suo turno, lancia il proprio dado nella scatola, poi tocca al prossimo giocatore. Si continua in questo modo finché tutti hanno lanciato il loro dado nella scatola. A questo punto si procede al conteggio:

I riquadri sulla cartella raffigurano i quattro protagonisti; possono quindi avanzare sul tabellone tutte le pedine su i cui riquadri si trovano 1 o 2 dadi. Il punteggio del singolo dado vi fa capire di quante caselle possono avanzre le corrispondenti pedine. Se trovate due dadi sul medesimo riquadro, sommate semplicemente i punti sulle facce.

Per ogni riquadro vengono valutati soltanto 2 dadi. Se si dovessero trovare più di due dadi sul medesimo riquadro, andranno eliminati i dadi aventi il punteggio più alto per lasciare soltanto 2 dadi da valutare. Vengono eliminati anche i dadi posizionati fra un riquadro e l'altro che non possono essere attribuiti in modo preciso.

Un esempio:

Nel nostro esempio, la pedina rossa di Hiccup e Sdentato può avanzare di 4 caselle. La pedina blu di Astrid e Tempestosa può avanzare di 5 caselle (2+3). Verrà, invece, eliminato il dado con il punteggio "1" essendo difficile da attribuire ad una casella in particolare.



Una volta mosse tutte le pedine (più pedine possono stare sulla stessa casella) si cede il gettone al giocatore seguente, sempre in senso orario, che continua il gioco iniziando un nuovo giro di dadi.

Se una pedina dovesse capitare sulla casella **nera** della **Morte Urlante**, questa deve immediatamente retrocedere di 3 caselle.

Consigli

- I giocatori che iniziano un nuovo giro di dadi hanno il permesso di girare la scatola con la cartella come sarà più comodo a loro. Proseguendo la partita, la scatola resta poi nella posizione scelta fino alla fine della valutazione del giro.
- Lanciando il dado è permesso "spintonare" con il proprio dado un dado già posizionato sulla cartella.

Fine del gioco:

Il gioco termina quando la prima pedina giunge al traguardo. Non è necessario arrivarci con un tiro preciso: i punti in eccesso semplicemente non vengono considerati. A questo punto, tutti i concorrenti scoprono la loro carta dei Dragons: vince il giocatore il cui favorito si trova in testa o chi è giunto addirittura al traguardo.



DreamWorks Dragons
© 2017 Dreamworks Animation LLC.
All rights reserved

© 2017 Ravensburger Spieleverlag

NL

De grote drakenwedstrijd

Ravensburger® spel nr. **23 432** 5
Een spannend dobbelspel
voor **2–4** spelers vanaf **5** jaar.



Auteur: Thilo Hutzler
Design: Rettig Design

Inhoud:

1 spelbord (bestaand uit 3 delen)
4 draken- speelfiguren
4 opzetvoetjes
4 draken-kaarten
1 gekleurde dobbelkaart
4 dobbelstenen
1 speelfiche

De drakenrijders van Berk organiseren een grote draken-vliegwedstrijd: wie heeft zijn draak het beste getemd en getraind en wint de spannende wedstrijd? Hikkie op Tandloos? Astrid op Stormvlieg? Vissenpoot op Speknekje? Snotvlerk op Haaktand? Met een beetje tactiek en dobbelgeluk kun je je favoriet aan de overwinning helpen!

Doel van het spel is, je eigen favoriet als eerste naar de finish te brengen.

Voorbereiding
Haal alle delen uit het karton. Puzzel het spelbord in elkaar en leg het in het midden op tafel. Zet de 4 Dragons-speelfiguren in de opzetvoetjes en zet ze op het startveld. Schud de 4 draken-kaarten, vervolgens pakt iedere speler een kaart, kijkt er "stiekem" naar en legt hem dan omgekeerd voor zich neer. De spelers kennen nu alleen hun eigen favoriet! En wie slim is, verraadt het niet aan de andere spelers tot het eind van het spel!

Iedere speler krijgt een dobbelsteen, dobbelstenen die over zijn worden aan de kant gelegd. Als laatste leg je de gekleurde dobbelkaart in de onderkant van de doos. (Daarbij kunnen jullie zelf beslissen welke kant naar boven ligt.) De oudste speler krijgt het speelfiche, dan gaat het spel beginnen!



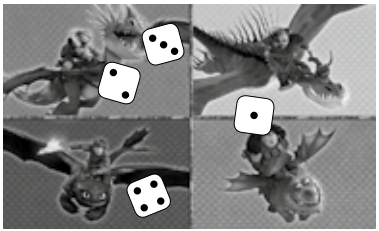
De wedstrijd begint
De speler met het speelfiche mag beginnen, daarna gaat het spel verder met de klok mee.
Ben je aan de beurt, dan gooi je je dobbelsteen in de doos op de dobbelkaart. Dan is de volgende speler aan de beurt en mag zijn dobbelsteen ook in de doos gooien. Om de beurt gooien jullie je dobbelsteen op de dobbelkaart, tot alle dobbelstenen in de doos liggen. Dan wordt er gewaardeerd:

De velden op de dobbelkaart horen bij de 4 speelfiguren. Dus alle speelfiguren van wie één of twee dobbelstenen op hun veld liggen, mogen vooruitzetten! Hoe ver ze mogen zetten, hangt af van het aantal dobbelsteenogen dat naar boven ligt. Liggen twee dobbelstenen op één veld, dan wordt het aantal ogen bij elkaar opgeteld.

Voor ieder veld mogen maar 2 dobbelstenen worden gewaardeerd. Liggen er meer dan 2 dobbelstenen op een veld, dan worden de dobbelstenen met het hoogste aantal ogen verwijderd, tot er nog maar 2 dobbelstenen op het veld over zijn. Ook worden de dobbelstenen verwijderd, die tussen de velden liggen en niet duidelijk op één veld liggen.

Voorbeeld:

In het voorbeeld mag de rode speelfiguur "Hikkie/Tandloos" 4 velden op het spelbord vooruit. De blauwe figuur "Astrid/Stormvlieg" mag 5 velden vooruit (2+3). De dobbelsteen met het getal 1 wordt verwijderd, deze ligt niet duidelijk op één veld.



Nadat alle speelfiguren hebben gezet (er mogen meer speelfiguren op een veld staan), wordt het speelfiche gegeven aan de volgende speler die aan de beurt is. Deze speler gaat verder met het spel en opent de volgende dobbelronde.

Komt een draken-speelfiguur op een **zwart** speelveld met de angstaanjagende draak **"Gillende dood"**, dan moet deze figuur direct 3 velden terugzetten.

Tips

- De startspelers mogen in het begin van iedere nieuwe dobbelronde de doos met de dobbelkaart draaien, op die manier dat het voor hen gunstig is. Dan blijft de doos in deze positie tot alle dobbelstenen liggen en gewaardeerd zijn.
- Het is geoorloofd, om een andere dobbelsteen die al op het dobbelveld ligt "eraf te gooien" en hem met je dobbelsteen weg te stoten.

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen zodra de eerste speelfiguur het doel bereikt heeft. Daarbij hoeft het doelveld niet met een precies aantal ogen bereikt te worden, overige dobbelsteenogen vervallen. Nu draaien alle spelers hun drakenkaart om: de speler wiens favoriet het verste vooraan ligt (of zelfs op het doel is), is de winnaar van deze ronde!

© 2017 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag GmbH
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

DreamWorks Dragons
© 2017 Dreamworks Animation LLC.
All rights reserved

Ravensburger

234523