

# Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu

(D) (GB) (F) (I) (NL)

# FEUER DRACHE

Nr. 4365



HABA®

Copyright Habermaaß-Spiele Rodach 1995

# Feuerdrache

Ein Würfelspiel mit flinken Feuerdrachen für 2 bis 4 Kinder ab 4 Jahren.

**Spieldauer:** 10 - 15 Minuten  
**Spielautor:** Heinz Meister  
**Grafik:** Haralds Klavinus

2 bis 4 kleine Drachen flitzen immer wieder zum Vulkan, um sich frische Feuersteine für die Vorratskammer zu holen. Unterwegs kommt es oft zu überraschenden Tauschaktionen. Welcher Drache hat zum Schluß die meisten Feuersteine gesammelt?

## Spielinhalt:

4 Feuerdrachen in 4 Farben  
25 Scheiben mit Feuersteinen von 1 - 4  
1 Würfel  
1 Spielplan

## Spielziel:

Jedes Kind versucht, mit seinem Drachen die meisten **Feuersteine** zu holen bzw. einzutauschen.

## Spielvorbereitung:

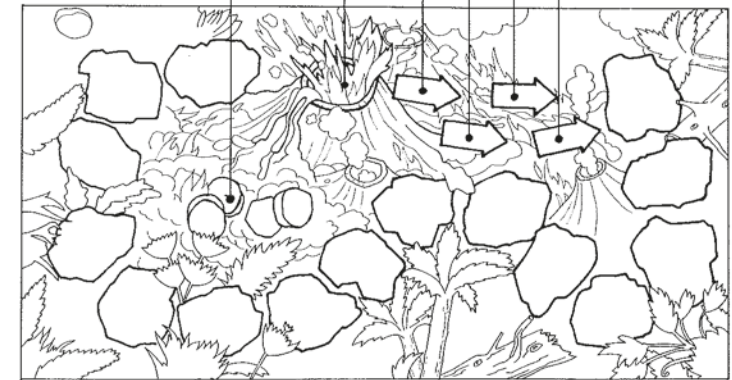
Jedes Kind wählt sich einen **Drachen** aus. Die Drachen werden in beliebiger Reihenfolge hintereinander auf die **Lavafelder** (Pfeile) gestellt, beginnend mit dem vordersten Feld (siehe Zeichnung).

Die **Feuersteinscheiben** werden verdeckt gemischt. Jedes Kind bekommt 1 Scheibe und legt sie offen vor sich ab. Pro Spieler wird dann 1 Scheibe aus dem Vorrat genommen und **offen** auf den Steinhaufen neben dem Vulkan gelegt. Um diese Feuersteine geht es in der 1. Runde. Die restlichen Feuersteinscheiben bleiben verdeckt im Vorrat liegen.

**Drachen auf die Lavafelder**

**Pro Spieler eine Steinscheibe neben Vulkan**

Steinhaufen Vulkan Lavafelder



## Spielablauf:

### Immer der letzte Drache würfelt

Es wird **nicht** reihum gewürfelt, sondern jeweils der **hinterste Drache** ist am Zug und darf würfeln. Die Drachen müssen zum **Vulkan** gehen, um sich dort neue Steinscheiben zu holen.

Dabei gelten folgende Regeln:

### Stein-Symbol -> einen eigenen Stein tauschen

- Wird das **Stein-Symbol** gewürfelt, **darf** sich der Spieler aus dem verdeckt liegenden **Vorrat** eine Steinscheibe nehmen (ohne sie vorher anzuschauen). Er muß dafür aber eine der eigenen Scheiben umdrehen und zum Vorrat zurücklegen und alle verdeckt liegenden Scheiben gut durchmischen.

Auf dieses Tauschen darf auch verzichtet werden (z. B. wenn der Spieler nur Steinscheiben mit hoher Steinanzahl besitzt).

### Augenzahl -> mit dem Drachen laufen

- Wird eine **Augenzahl** gewürfelt, geht der Drache entsprechend viele Wegfelder (= Steinplatten) in Pfeilrichtung zum Vulkan. (Die Lavafelder werden beim Laufen nicht mitgezählt.)

### 2 Drachen auf 1 Feld -> Stein austauschen

- Trifft der Drache auf einen anderen Drachen, dann **kann** er, wenn er will, mit ihm eine Steinscheibe **tauschen**: Der Spieler, der am Zug ist, darf sich von dem Drachen, mit dem er zusammentrifft, eine beliebige Scheibe (mit möglichst vielen Feuersteinen!) nehmen. Dafür muß er ihm aber eine Scheibe aus dem eigenen Vorrat geben.

### weiterwürfeln bis ein anderer zuletzt steht

- Der Spieler, der an der Reihe ist, muß solange würfeln und weiterziehen, bis sein Drache nicht mehr der **letzte** ist **und** bis er auf einem **unbesetzten** Feld landet. Erst dann ist der nächste (der letzte) Drache an der Reihe.

### **Vulkan = Ziel**

- Um auf den **Vulkan** zu gelangen, muß nicht die passende Augenzahl gewürfelt werden, d. h. überzählige Würfelpunkte verfallen.

### **eine Steinscheibe nehmen -> Drache auf das vorderste freie Lavafeld stellen**

Der Drache, der als erster dort ankommt, hat natürlich die größte Auswahl: Er darf sich eine beliebige der am Vulkan bereitliegenden **Steinscheiben** nehmen (am besten die mit den meisten Feuersteinen). Anschließend stellt er sich auf das vorderste **Lavafeld**, und der nächste ist an der Reihe.

Auch die nachfolgenden Drachen dürfen sich bei ihrer Ankunft auf dem Vulkan jeweils eine Steinscheibe nehmen. Sie stellen sich dann in der Reihenfolge ihrer Ankunft hinter den ersten Drachen auf die Lavafelder. Der letzte Drache nimmt sich die letzte Scheibe vom Vulkan, dann stellt er sich hinter die anderen Drachen auf das letzte Lavafeld.

### **neue Steinscheiben hinlegen**

Jetzt wird pro Spieler wieder eine Steinscheibe aus dem verdeckt liegenden Vorrat genommen und beim Vulkan abgelegt.

**Die nächste Runde** beginnt; der hinterste Drache darf anfangen.

### **Spielende:**

### **5 Steinscheiben -> Feuersteine zählen**

Wenn jeder Drache **5 Scheiben** besitzt, ist das Spiel zu Ende. Jetzt werden die Feuersteine gezählt. Der Spieler, der die meisten **Feuersteine** auf seinen Scheiben vorweisen kann, hat gewonnen. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Habermaaß-Game Nr. 4365

## **Fiery dragons**

A die game with clever dragons for 2 to 4 children from the age of 4 up

**Length of game:** 10-15 minutes  
**Author of game:** Heinz Meister  
**Design:** Haralds Klavinus

2 to 4 little dragons are dashing to the volcano time and time again in order to get fresh flintstones for their stocks. There are often surprising swapping actions which take place on the way. Which dragon has collected the most flints of all at the end?

### **Contents of the game:**

4 fire-dragons in 4 colours  
25 discs with flintstones from 1-4  
1 die  
1 playing-board

### **Object of the game:**

Each child uses his dragon to try to get the most **flintstones** of all.

### **Preparation of the game:**

Each child chooses one **dragon**. The dragons are placed at random one behind the other on the **lava squares** with the arrows, beginning with the square at the front (see illustration).

The **flintstone discs** are shuffled around face down. Each child gets one disc and places it face up on the table. One disc per player is taken from the stock and placed face **up** on the pile of stones next to the volcano. The first round is all about these flintstones. The rest of the flintstone discs remain face down in the stock of flintstones.

**dragons on the lava squares**

**one stone disc per player next to the volcano**

pile of stones volcano lava squares



**the last dragon always throws the die**

**stone symbol -> swap one of your own stones**

**points of die -> move dragon**

**2 dragons on 1 square -> swap stone**

**carry on throwing the die until another dragon is in the last position**

### How to play:

The players do **not** take their turns one after the other, but instead it is always the player with the dragon, which is **furthest behind**, who may throw the die. The dragons have to go to the **volcano** in order to pick up new flintstones there.

The following rules apply here:

- If the **stone symbol** is thrown, the player **may** take a disc from the **stock of stones** face down (without looking at it before doing so). In exchange, however, he must turn over one of his own stones and return it to the stock of stones and again mix well all the stones face down.

The player does not have to swap his stones (e.g. if the player has only stones with a higher stone number).

- If a **certain number of points** are thrown, then the dragon moves forward the same number of path squares (paving stones) in the direction of the arrow to the volcano. (The lava squares are not counted).

- Should the dragon meet another dragon, then, if he wishes, he **may swap** a disc with this dragon: The player, whose turn it is, may take any disc he wants (preferably one with lots of flintstones!) from the dragon which he has met up with. But he must give the other dragon a disc from his own pile in return.

- The player, whose turn it is, must keep throwing the die and moving on until his dragon is no longer in the **last** position **and** until he lands on a square which has **not** been **taken**. Only now is it the turn of the next (the last) dragon.

**volcano = finish**

**choose any disc you want -> place dragon on the first square not taken as far to the front as possible**

**lay down new discs**

**5 stone discs -> count flintstones**

- The player does not need to throw the exact number of points to get to the **volcano**. (Any points over and above those needed are simply discarded).

The first dragon to reach the volcano will, of course, have the widest choice: He may take any one of the **stone discs** lying about at the volcano (preferably one with the most flintstones). After doing this, he moves to the very first **lava square** at the front. It is now the next player's turn. All the other dragons which get to the volcano pick up a disc, too. They then also line up behind the first dragon on the lava squares. The last dragon picks up the last disc from the volcano and lines up on the last lava square behind the other dragons.

Now one disc per player is taken again from the stock of discs facing down and placed next to the volcano.

The **next round** begins: the dragon in the last position may begin.

### End of the game:

The game is over when each dragon has **5 discs**. Now the players must count their flintstones. The winner is the player, who has the most **flintstones** on his discs. There can be several winners, if two or more players have the same number of flintstones.

# Dragons ardents

Un jeu de dés pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans.

**Durée de la partie:** 10-15 minutes  
**Auteur du jeu:** Heinz Meister  
**Graphisme:** Haralds Klavinius

2 à 4 petits dragons s'empres- sent de se rendre au volcan pour s'approvisionner en pierres incandescentes. De curieux échanges auront lieu en cours de route. Quel dragon aura, en fin de partie, ramené le plus grand nombre de pierres?

## Contenu de la boîte:

4 dragons de 4 couleurs différentes  
25 pions avec des pierres incandescentes  
1 dé  
1 support de jeu

## But du jeu:

Chaque enfant doit essayer, avec son dragon, de récupérer le plus **de pierres** possible.

## Préparation au jeu:

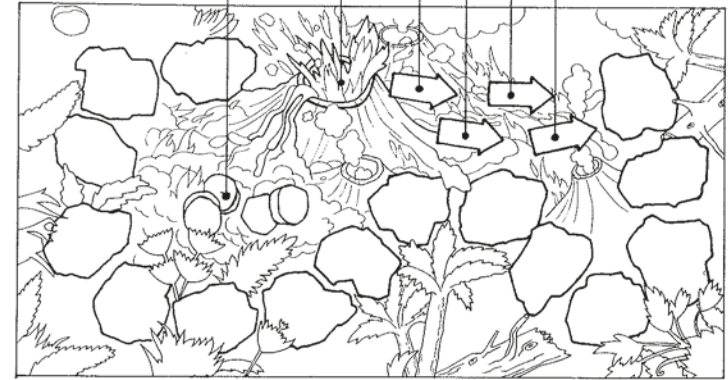
Chaque enfant choisit un **dragon**. Les dragons sont placés les uns derrière les autres dans n'importe quel ordre sur les **cases „lave“** avec les flèches (voir schéma).

Les **pions avec les pierres** sont placés à l'envers et mélangés. Chaque enfant reçoit un pion, le pose devant soi, et peut alors le retourner. Ensuite, chacun prend un pion de la réserve et le pose **à l'endroit** sur le tas de pierres à côté du volcan. Les autres pierres restent dans la réserve.

**Dragons sur les cases „lave“**

**Un pion par joueur à côté du volcan**

tas de pierres volcan cases „lave“



## Déroulement de la partie:

### le dernier dragon avance

Les joueurs ne lancent pas le dé à tour de rôle: en effet, c'est toujours au **dernier** dragon d'avancer. Les dragons doivent se rendre au **volcan** pour s'approvisionner en pierres.

### Symbole „pierre“ = échanger un pion avec la réserve

- Si le dé indique la **pierre**, le joueur peut, sans regarder au dos, prendre un pion dans la réserve; en échange il remet un de ses pions à l'envers dans la réserve, sans oublier ensuite de la mélanger. Le joueur n'est pas obligé de procéder à cet échange.

### Chiffre = avancer avec le dragon

- Lorsque le dé indique **un chiffre**, on avance du nombre de cases correspondant en direction du volcan (on ne compte pas les cases „lave“).

### 2 dragons sur une case = échanger un pion lancer le dé jusqu'à ne plus être dernier Volcan = arrivée

- Lorsqu'on tombe sur une case occupée par un autre dragon, on peut, sans y être obligé, échanger un pion avec le joueur concerné (en choisissant le pion chez ce dernier).

- Le joueur à qui c'est le tour de lancer le dé joue jusqu'à ce que son dragon ne soit plus le dernier et qu'il **arrive** sur une case **non occupée**.

- On n'est pas obligé d'obtenir un résultat exact avec le dé pour atteindre le **volcan**.

### prendre un pion = les dragons à la file sur les cases „lave“

- Le dragon qui arrive le premier au volcan a naturellement le plus grand choix:

il peut choisir n'importe quel **pion** sur le tas de pierres à côté du volcan. Ensuite, il se place sur la première **case „lave“** et c'est au suivant de jouer. Les joueurs qui suivent choisissent eux aussi un pion dès leur arrivée au volcan. Puis ils placent leur dragon dans l'ordre d'arrivée sur les cases „lave“ derrière le premier dragon. Le dernier dragon prend le dernier pion à côté du volcan et se place derrière les autres dragons sur la dernière case „lave“.

**déposer de  
nouveaux pions**

Chaque joueur reprend alors un pion de la réserve et le dépose à côté du volcan.  
Tous sont prêts pour un nouveau tour; le dragon placé à l'arrière commence.

**Fin du jeu:**

**5 pions = compter  
les pierres**

La partie est terminée dès que chacun est en possession de **5 pions**. Les joueurs comptent les **pierres** figurant sur leurs pions. Celui qui en a le plus remporte la partie.

Gioco Habermas Nr. 4365

## Il gioco dei draghi

Un gioco di dadi con abili draghi per 2-4 bambini dai 4 anni in poi.

**Durata del gioco:** 10-15 minuti  
**Autore del gioco:** Heinz Meister  
**Grafik:** Haralds Klavinus

Due o quattro draghi corrono velocemente in continuazione verso il vulcano per fare provviste di pietre focolaie fresche. Lungo la strada hanno spesso luogo sorprendenti azioni di scambio. Quale drago alla fine avrà raccolto il maggior numero di pietre?

**Contenuto del gioco:**

4 draghi in 4 colori  
25 dischetti con le pietre focolaie da 1 a 4  
1 ado  
1 piano di gioco

**Obiettivo del gioco:**

Ogni bambino cerca con il suo drago di prendere oppure scambiare il maggior numero di **pietre focolaie**.

**Preparazione del gioco:**

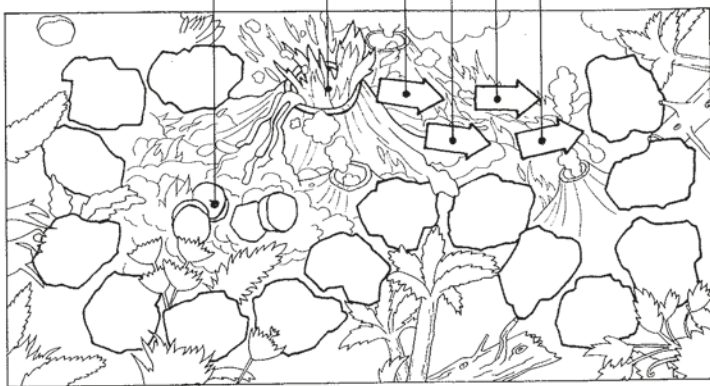
**Draghi sui campi  
di lava**

Ogni bambino sceglie un **drago**. Questi draghi vengono poi collocati, l'uno dietro l'altro in un ordine a piacere, sui **campi di lava** contrassegnati dalle frecce, iniziando dal primo campo anteriore (vedi disegno).

**Per ogni gioca-  
tore 1 disco sul  
vulcano**

I **dischetti con le pietre focolaie**, con il disegno coperto, vengono poi mischiati perbene. Ogni bambino riceve un dischetto e lo pone davanti a sé con il disegno scoperto. Dalla scorta in dotazione si prenderà per ogni giocatore un dischetto, che verrà posto **scoperto** sul mucchio di pietre accanto al vulcano. Queste pietre focolaie saranno oggetto di contesa nel 1° giro. I restanti dischetti con le pietre focolaie rimangono coperte nella scorta.

mucchio di pietre vulcano campi di lava



### Svolgimento del gioco:

**Inizia il gioco sempre l'ultimo drago**

Non si gioca in senso orario ma di volta in volta sarà sempre **il drago che si trova per ultimo** a gettare il dado e ad eseguire la mossa. I draghi devono andare sul **vulcano** e prendersi nuovi dischetti con pietre focaie.

Nel corso di questo procedimento valgono le seguenti regole:

**Simbolo della pietra -> scambiare una propria pietra**

- Se nel gettare il dado uscirà **il simbolo con la pietra** al giocatore in questione **sarà concesso** prendersi, dalla **scorta** di dischetti che si trovano coperti, un dischetto con la pietra (senza averlo prima guardato). In cambio di ciò dovrà però scoprire uno dei propri dischetti e riporlo tra quelli della scorta. Quindi dovrà mischiare bene tutti i dischetti coperti. È però anche possibile rinunciare a questo scambio (per esempio nel caso in cui il giocatore possieda solo dischetti con un numero di pietre alto).

**Puntini -> spostarsi con il drago**

- I draghi si muovono di tante caselle (= pietre), nella direzione indicata dalla freccia verso il vulcano, quanti sono i **puntini** presentati dal dado. (Nello spostarsi i campi di lava non vengono contati).

**2 draghi su una casella -> scambiare una pietra**

- Se un drago ne incontra un'altro sulla stessa pietra **puó**, se vuole, **scambiare** con lui un dischetto: il giocatore che è di turno può prendersi un dischetto a piacere (possibilmente con molte pietre focaie) dal drago che ha incontrato. In cambio di ciò deve però cedergliene una dalla propria scorta.

**Continuare a gettare il dado finché un'altro sta per ultimo**

- Il giocatore che è di turno deve gettare il dado e spostarsi con il suo drago fino a quando questi non sarà più **l'ultimo ed** arriverà ad occupare una casella **libera**. Solo a questo punto sarà di turno il prossimo (ultimo) giocatore.

**Vulcano = meta**

- Per arrivare al **vulcano** non è necessario, con il lancio del dado, ottenere il numero esatto di punti. Ciò significa che se è uscito un numero di punti superiore a quello necessario, i punti in più non contano.

**Prendere una pietra a piacere -> porre il drago sul campo di lava anteriore**

- Il drago che arriverà alla meta per primo ha naturalmente una scelta più grande: egli può prendersi un **dischetto** a piacere tra quelli giacenti sul vulcano (meglio se con molte pietre focaie). Fatto ciò andrà a collocarsi sul primo **campo di lava** anteriore ed il prossimo giocatore sarà di turno. Anche i draghi successivi potranno prendersi al loro arrivo sul vulcano un dischetto a testa. Poi si collegheranno sui campi di lava, dietro al primo drago, in ordine di arrivo. L'ultimo drago prenderà dal vulcano l'ultima pietra, poi andrà a collocarsi sull'ultimo campo di lava in coda a tutti gli altri.

**Collocare nuovi dischetti**

A questo punto ogni giocatore prenderà di nuovo un dischetto dalla scorta di dischetti che giacciono coperti e la porrà sul vulcano.

Inizia il **prossimo giro** ed a cominciare sarà di nuovo l'ultimo drago.

### Fine del gioco:

**5 dischetti -> contare le pietre focaie**

Il gioco finisce quando ogni drago sarà in possesso di **5 dischetti**. A questo punto si contano i le pietre focaie. Vince colui che dimostra di avere più **pietre focaie** sui propri dischetti. In caso di pareggio ci saranno più vincitori.

## Vuurspuwende draken

Een dobbelspel met vlugge vuurdraken voor 2 tot 4 kinderen vanaf 4 jaar.

**Duur van het spel:** 10-15 minuten  
**Auteur van het spel:** Heinz Meister  
**Grafisch ontwerp:** Haralds Klavinus

Twee tot vier draakjes flitsen steeds weer naar de vulkaan om verse vuurstenen voor de voorraadkamer te halen. Onderweg gebeuren er nogal eens verrassende omruilingen. Welke draak heeft uiteindelijk de meeste vuurstenen verzameld?

### Inhoud:

4 vuurdraken in 4 kleuren  
25 schijven met vuurstenen van 1-4  
1 dobbelsteen  
1 speelbord

### Doel van het spel:

Ieder kind probeert met zijn draak de meeste **vuurstenen** te halen respectievelijk in te ruilen.

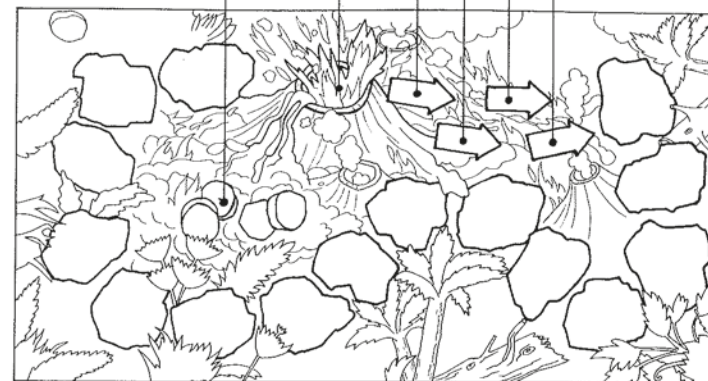
### Vorbereiding van het spel:

Ieder kind zoekt een **draak** uit. De draken worden in willekeurige volgorde achter elkaar op de **lavavelden** met de pijlen gezet, beginnend met het voorste veld (zie tekening). De **vuursteenschijven** worden op zijn kop door elkaar geschoven. Ieder kind krijgt 1 schijf en legt deze open voor zich. Per speler wordt dan 1 schijf uit de voorraad genomen en **open** op de hoop stenen naast de vulkaan gelegd. In de eerste ronde gaat het om deze vuurstenen. De resterende vuursteenschijven blijven verborgen in de voorraad liggen.

**draken op de lavavelden**

**per speler een steenschijf naast vulkaan**

hoop stenen vulkaan lavavelden



### Verloop van het spel:

**de laatste draak gooit steeds**

Er wordt niet op volgorde gegooid, maar de **achterste draak** is telkens aan de beurt en mag gooien. De draken moeten naar de **vulkaan** gaan om daar nieuwe steenschijven te halen. Hierbij gelden de volgende regels:

**symbool „steen“  
-> een eigen steen ruilen**

Als het **symbool „steen“** gegooid wordt, **mag** de speler uit de verborgen liggende voorraad een steenschijf pakken (zonder er eerst naar te kijken). Hij moet daarentegen echter één van zijn eigen schijven omdraaien en bij de voorraad terugleggen en alle schijven, die op zijn kop liggen, goed door elkaar schuiven. Maar dit ruilen hoeft niet per se (bij voorbeeld als de speler zelf alleen steenschijven met een hoog vuursteen-aantal heeft).

**aantal ogen -> met de draak vooruit  
2 draken op één plaats -> steen uitwisselen**

Worden **ogen** gegooid, gaat de draak even zoveel plaatsen (= steenplateaus) in de richting van de pijl naar de vulkaan. (De lavavelden worden bij het vooruitzetten niet meegeteld). Komt de draak op de plaats van een andere draak terecht, dan **kan** hij, als hij wil, met hem een steenschijf **ruilen**: De speler, die aan de beurt is, mag van de draak, waarmee hij samen op één plaats komt te staan, een willekeurige schijf (met, als het kan, veel vuurstenen!) wegpakken. Daarentegen moet hij hem echter een steen uit eigen voorraad geven.

**verder gooien, totdat een ander als laatste staat**

De speler, die aan de beurt is, moet zolang gooien en doorgaan, totdat zijn draak niet meer **de laatste** is **en** totdat hij op een **onbezette** plaats komt. Pas dan is de volgende (de laatste) draak aan de beurt.

**vulkaan = eindpunt**

Om op de **vulkaan** te komen, hoeft niet het juiste aantal ogen gegooid te worden, dat wil zeggen: teveel gegooide ogen vervallen.



**een willekeurige steenschijf pakken -> draak op het voorste vrije lavaveld zetten**

De draak, die als eerste daar aankomt, heeft natuurlijk de grootste keuze: Hij mag een willekeurige **steenschijf**, die aan de vulkaan gereedligt, wegpakken (natuurlijk die met de meeste vuurstenen). Vervolgens gaat hij op het voorste **lavaveld** staan en de volgende is aan de beurt. Ook de daaropvolgende draken mogen, als zij op de vulkaan aangekomen zijn, telkens een steenschijf nemen. Zij gaan dan in de volgorde van aankomst achter de eerste draak op de lavavelden staan. De laatste draak neemt de laatste schijf van de vulkaan, dan gaat hij achter de andere draken op het laatste lavaveld staan.

**nieuwe steenschijven neerleggen**

Nu wordt per speler weer een steenschijf uit de verborgen liggende voorraad genomen en bij de vulkaan neergelegd. **De volgende ronde** begint: de achterste draak mag beginnen.

**5 steenschijven -> vuurstenen tellen**

### **Einde van het spel:**

Als iedere draak **5 schijven** heeft, is het spel uit. Nu worden de vuurstenen geteld. De speler, die de meeste **vuurstenen** op zijn schijven kan aantonen, heeft gewonnen. Bij gelijke stand zijn er verscheidene winnaars.