

Egreife mit deinen Edelsteinen die Flucht

Sobald dein tapferer Abenteurer einen Edelstein erobert hat, versuchst du, ihn schnell zum Höhleneingang zu bringen (den Höhleneingang selbst musst du nicht mit genauer Augenzahl erreichen). Falls dein Edelstein auf diesem Weg von dem Drachen heruntergestoßen oder von einem anderen Mitspieler entwendet wird, begibst du dich sofort auf die Suche nach einem anderen Edelstein. Hast du erst einmal den Höhleneingang mit einem Edelstein erreicht, hebst du ihn von dem Abenteurer herunter, legst ihn vor dich und versuchst schnell, auch noch den zweiten Stein zu finden.

Denke daran: Es kann sich immer nur ein einziger Edelstein auf dem Kopf deines Abenteurers befinden. Und da du ja 2 verschiedenfarbige Steine zum Höhleneingang bringen musst, kannst du keinen Stein aufheben oder von einem Mitspieler nehmen, den du bereits in derselben Farbe besitzt.

Egreife die "goldenen Dracheneier"

Nachdem du bereits zweimal zum Höhleneingang zurückgekehrt bist (und zwar mit 2 verschiedenfarbigen Edelsteinen), versuchst du nun, so schnell wie möglich die Stufen emporzusteigen, die zu dem hinterhältigen Drachen führen. Wenn du als erster Spieler diese Stufen erreichst – STOPP! (selbst, wenn noch gewürfelte Schritte übrig sind). Lege deine Edelsteine auf die Stufen (siehe Abbildung 5), um so den Eingang zur Treppe für alle anderen Abenteurer zu versperren. Sofern du noch Schritte übrig hast, kannst du sie jetzt beenden. Falls nicht, wartest du, bis du wieder an der Reihe bist. Wenn du das Eier-Feld erreichst (auch dieses musst du nicht mit genauer Schrittzahl erreichen), nimmst du die "goldenen Eier" und legst sie auf den Kopf deines Abenteurers. Dann gehe sofort zur

Rutsche und "rutsche" wieder hinunter auf den Höhlenpfad. STOPP! Dann hältst du an. Wenn du wieder an der Reihe bist, versuchst du, schnell mit deinem wertvollen Schatz aus der Höhle zu flüchten und den Höhleneingang zu erreichen. Denn in der Höhle selbst kann jeder andere Abenteurer versuchen, dir die goldenen Eier wieder zu entwenden (und so tun, als ob er selbst so wagemutig war, die Eier zum Höhleneingang zu bringen) – sogar dann, wenn dieser Abenteurer vorher keinen einzigen Edelstein gesammelt hat.

Gewonnen!

Der erste Spieler, der erfolgreich und mutig die goldenen Dracheneier aus der Höhle geschnappt und zum Höhleneingang gebracht hat, hat das Spiel gewonnen!

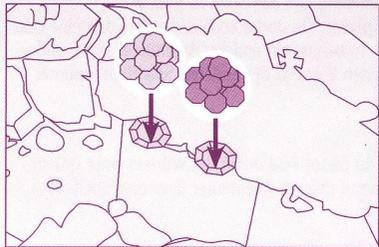


Abbildung 5

Falls der Drache nicht richtig funktioniert

- Falls sich die Drachenhals-Teile voneinander lösen, befestigst du sie wieder, indem du die Stifte in die Löcher steckst und einrasten lässt. Hinweis: Auf jedem Hals-Teil befindet sich eine Zahl, anhand derer du die richtige Reihenfolge feststellen kannst. (Vom Kopf an gezählt verlaufen die Hals-Teile in aufsteigender Reihenfolge nach unten zum Rücken). Wenn du den Hals wieder zusammenbaust, achtest du bitte auch auf die richtige Anordnung der Stacheln.

- Wenn der Drache nicht ordnungsgemäß funktioniert, schiebst du den I/O-Schalter (=EIN/AUS) auf 0 (=AUS) und dann wieder zurück auf I (=EIN).
- Treten noch immer Störungen auf, entfernst du die Batterien und legst diese erneut ein oder tauschst sie gegen neue Batterien aus.

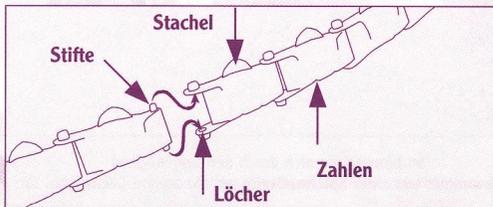


Abbildung 6

Aufbewahrung

- Baue den Drachenhals ab und löse seinen Körper vom Spielbrett.
- Lege alle Zubehörteile wieder in die Spieleschachtel und verschließe sie mit dem Deckel, bevor du das Spiel für spätere Drachenabenteurer zur Seite legst.

MB
SPIELE

© 2003 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel. 02921 965343.

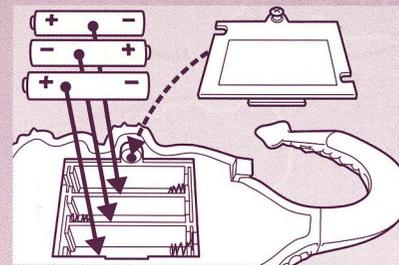
Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Vienna Twin Tower, Wienerbergstraße 11, A-1100 Wien.

Tel. 01 99460 6614. Vertrieb in der Schweiz durch / Distribué en Suisse par / Distribuito in Svizzera da

Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.



030340349100



D EINLEGEN DER BATTERIEN

WICHTIG: BATTERIEHINWEIS

Bitte bewahren Sie diese Information zur späteren Verwendung auf. Batterien dürfen nur von Erwachsenen ausgetauscht werden.

WARNHINWEIS:

- Wir bitten um genaue Beachtung der folgenden Anweisungen. Verwenden Sie nur die angegebenen Batteriearten und legen Sie diese gemäß den + und - Polungszeichen korrekt ein.
- Ungleiche Batteriearten (Standard- (Zinkkohle) und Alkaline-Batterien) sowie neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden.
- Leere oder verbrauchte Batterien bitte nicht im Spielzeug belassen.
- Entfernen Sie die Batterien, wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird.
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Sollte das Produkt elektrische Störungen hervorrufen oder selbst durch solche beeinflusst werden, bewahren Sie es bitte außerhalb der Reichweite anderer elektrischer Geräte auf. Sofern erforderlich, schalten Sie das Produkt zunächst aus und wieder an, oder entfernen Sie die Batterien und legen Sie diese erneut ein.
- AUFLADBARE BATTERIEN BITTE NICHT VERWENDEN. ANDERE BATTERIEARTEN NICHT AUFLADEN.**

F INSERTION DES PILES

IMPORTANT: UTILISATION DES PILES

Retenez les informations suivantes.

Les piles doivent être mises en place par un adulte.

PRECAUTION A PRENDRE:

- Suivez attentivement les instructions. N'utilisez que les piles conseillées et assurez-vous d'insérer les piles correctement en respectant les signes + et -.
- Ne mélangez pas des piles neuves et usagées, des piles standards (saines) et alcalines.
- Enlevez les piles usagées.
- Enlevez les piles en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne mettez pas les bornes en court-circuit.
- Si le produit cause des interférences électriques ou semble être altéré, éloignez-le des autres appareils électriques. Remettez en marche si nécessaire (éteignez et rallumez ou enlevez les piles et remplacez-les).
- NE PAS UTILISER D'ACCUMULATEURS RECHARGEABLES. NE PAS RECHARGER LES PILES NON RECHARGEABLES.**

I INSERIRE LE BATTERIE

IMPORTANTE: INFORMAZIONI SULLE BATTERIE

Conservare queste informazioni per consultazioni future.

Le batterie devono essere sostituite da un adulto.

ATTENZIONE:

- Seguire sempre attentamente le istruzioni. Utilizzare solo le batterie specificate e assicurarsi di inserirle correttamente facendo corrispondere la polarità + e -.
- Non mischiare batterie vecchie e nuove, né standard (zinc-carbone) con alcaline.
- Estrarre le batterie scariche dal prodotto.
- Estrarre le batterie se si prevede di non utilizzare il prodotto per lunghi periodi.
- Non cortocircuitare i terminali di alimentazione.
- Qualora questo prodotto dovesse causare o essere disturbato da interferenze elettriche locali, allontanarlo da altre apparecchiature elettriche. Se necessario, resettarlo (spegnendolo e riaccendendolo).
- NON UTILIZZARE BATTERIE RICARICABILI. NON RICARICARE ALTRI TIPI DI BATTERIE.**

DIE HÖHLE DES DRACHEN

6+



Inhalt

Batteriebetriebener Drache
(3-teilig), Spielbrett,
8 Spiel-Edelsteine (4 x rot, 4 x blau),
1 Set goldene Dracheneier,
4 Abenteurer-Spielfiguren,
1 Würfel, Aufkleberblatt.

Ziel des Spiels

Ein Edelstein von jeder Farbe zurück zu dem Eingang der Höhle zu bringen, die goldenen Dracheneier zu erbeuten und der erste Spieler zu sein, der mit dem goldenen Schatz aus der Drachenhöhle flüchten kann.

Kurzregeln

- Baue das Spiel zusammen, indem du den Drachen in der Spielbrett-Mitte befestigst, die farbigen Edelsteine auf die entsprechenden Farbfelder des Spielbretts legst und schließlich die Dracheneier auf der Treppe verteilst.
- Suche dir eine Abenteurer-Figur aus und stelle sie vor den Höhleneingang.
- Würfel, ziehe mit deinem Abenteurer die gewürfelte Felderanzahl über das Spielbrett und führe die Anweisungen aus, die dir die Spielbrett-Felder vorgeben. Versuche, einen Edelstein zu erbeuten – und zwar, indem du a) auf einem Edelstein-Feld landest, b) auf einem Feld landest, auf dem bereits ein anderer Abenteurer steht, der einen Edelstein trägt, c) auf einem "Gehe zu einem Edelstein" Feld landest oder d) auf einem "Nimm einen Edelstein" Feld landest.
- Wenn du eine grüne 3 oder 5 würfelst, erweckst du den Drachen zum Leben (**nachdem** du mit deinem Abenteurer gewandert und die Spielfeld-Anweisungen ausgeführt hast). Ist der Drache geschickter als du und schlägt mit seinem gefährlichen Drachenhals einen bereits eingesammelten Schatz (Edelstein oder Dracheneier) von deinem Kopf, so legst du den Schatz, der heruntergestoßen wurde, wieder auf das Feld, auf dem er ursprünglich lag. Dann begib dich wieder auf die Suche nach einem anderen Edelstein.
- Ist ein Edelstein erst einmal in deinem Besitz, legst du ihn auf den Kopf deines Abenteurers und versuchst, ihn so schnell wie möglich zurück zum Höhleneingang zu bringen. Dann halte nach dem zweiten Edelstein Ausschau – denn du benötigst von jeder Farbe einen Stein.
- Hast du beide Steine gesammelt, darfst du erneut die Höhle des Drachen betreten und bei der Treppe versuchen, den wertvollen Schatz – die goldenen Dracheneier – zu schnappen.
- Der erste Abenteurer, der die goldenen Eier erbeutet und aus der Höhle heraus und zum Höhleneingang bringt, gewinnt!

Vorbereitung

1. Klebe jeweils einen Zahlenaufkleber auf die Seiten des Würfels. Dann nimm die Figurenaufkleber zur Hand und klebe jeweils zwei übereinstimmende Aufkleber auf eine Abenteuerer-Spielfigur (Vorder- und Rückseite).
2. Lege das Spielbrett auf eine ebene Spielfläche (Tisch oder Boden).
3. Baue den Drachen zusammen, indem du seinen Hals und den Schwanz an seinem Körper befestigst. Dann setze den Drachen in die Mitte des Spielbretts (siehe Abbildung 1).
4. Suche dir eine Abenteuerer-Figur aus und stelle sie auf das Feld "Höhleingang".
5. Lege die Edelsteine auf ihre jeweiligen, runden Felder. Dann setze die "goldenen Eier" auf das Eier-Feld, das sich vor dem Drachen befindet (siehe Abbildung 2).
6. Schalte den Drachen ein, indem du den I/O-Schalter an der Brust des Drachens auf I stellst. Dann nimm deinen ganzen Mut zusammen und bereite dich darauf vor, die Höhle des Drachen zu betreten!

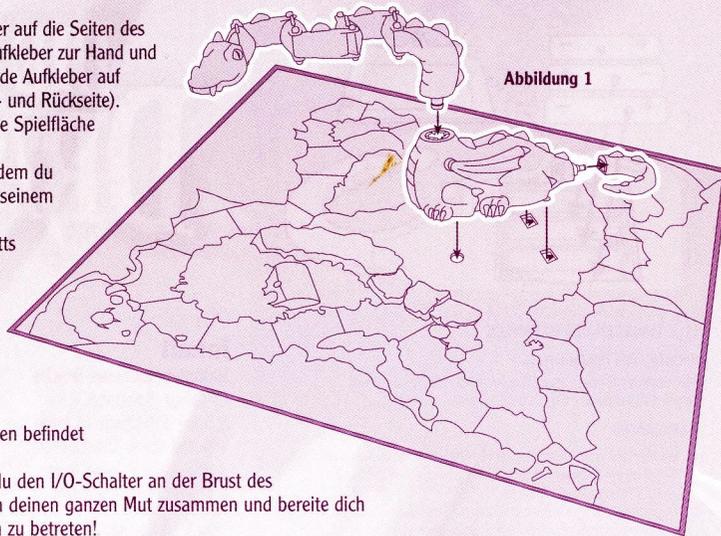


Abbildung 1

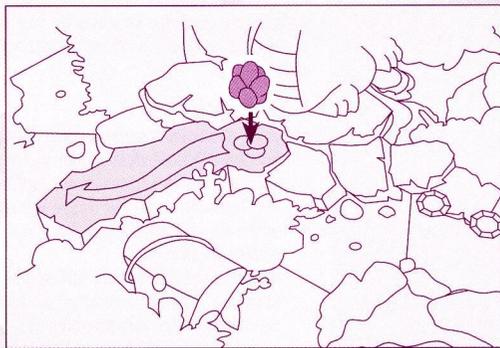


Abbildung 2

Spielen

Bevor du beginnst, schaltest du den Drachen ein. Dann warte, bis der Drachenhals zum Stillstand kommt. Der Spieler, der der Stelle, an der der Kopf letztendlich stehen bleibt, am nächsten ist, beginnt das Spiel. Danach ist sein linker Nachbar an der Reihe.

Wenn du an der Reihe bist, führst du die folgenden Spielschritte aus:

1. Werfe den Würfel und wandere mit deinem Abenteuerer über das Spielbrett.
2. Wenn du auf einem beschrifteten Feld landest, führst du die Anweisungen aus, die dieses Feld dir vorgibt.
3. Wenn du eine grüne 3 oder 5 würfelst, schaltest du den Drachen ein.
4. Versuche, einen Edelstein zu erbeuten und trage ihn zurück zum Höhleingang. Ziehe wieder los und erbeute einen Edelstein in der anderen Farbe. Bringe auch ihn zurück zum Höhleingang. Dann mach dich auf die Suche nach den "goldenen Eiern".
5. Ergreife die goldenen Eier und fliehe mit ihnen aus der Höhle des Drachen und zurück zum Höhleingang, um das Spiel zu gewinnen.

1. Werfe den Würfel und bewege deinen Abenteuerer

- Du darfst dich in jede der beiden Richtungen bewegen.
- Du musst die gesamte Felderanzahl, die du gewürfelt hast, ziehen (außer, wenn du den Höhleingang oder das Dracheneier-Feld erreichen willst. Mehr dazu erfährst du aber später).
- Mehrere Abenteuerer dürfen sich ein und dasselbe Feld teilen.
- Du darfst erst dann die Stufen zu dem gefährlichen Drachen emporsteigen, wenn du von jeder Farbe einen Edelstein gesammelt hast – denn nur dann kannst du diesen Pfad entschlüsseln. Sieh dir dazu den Abschnitt "Ergreife die goldenen Dracheneier" an.

2. Führe die Anweisungen auf den Spielbrett-Feldern aus:

Gehe zu einem Edelstein

Wenn sich noch kein Edelstein auf dem Kopf deines Abenteuerers befindet, begibst du dich auf ein Feld mit einem Edelstein und legst ihn deinem Abenteuerer auf den Kopf.

Besitzt dein Abenteuerer aber bereits einen Edelstein (oder ist in der erforderlichen Farbe kein Edelstein mehr vorhanden), ignorierst du diese Anweisung einfach.

Nimm einen Edelstein (von einem Mitspieler)

Befindet sich auf dem Kopf deines Abenteuerers noch kein Edelstein, so darfst du einen Edelstein nehmen, den irgendein anderer Abenteuerer gerade trägt, und deiner eigenen Spielfigur auf den Kopf setzen.

Besitzt dein Abenteuerer bereits einen Edelstein, ignorierst du diese Anweisung einfach.

Falls keiner der anderen Abenteuerer einen Edelstein in der Farbe trägt, die du gerade benötigst, ignorierst du diese Anweisung ebenfalls.

Nimm die Dracheneier (von einem Mitspieler)

Wenn ein gegnerischer Abenteuerer bereits die "goldenen Eier" trägt, darfst du sie jetzt nehmen und deinem eigenen Abenteuerer auf den Kopf setzen. Befindet sich auf deiner Spielfigur gerade ein Edelstein, so legst du den Edelstein auf das Feld deines Abenteuerers und nimmst dir stattdessen die goldenen Eier (falls bis zu diesem Zeitpunkt keiner die goldenen Eier erreicht hat, ignorierst du diese Anweisung einfach). Dann mach dich schnell auf den Weg zurück zum Höhleingang, um das Spiel zu gewinnen!

Hinweis: So erhältst du die Edelsteine/goldenen Eier von einem deiner Mitspieler: Du darfst auch dann die Edelsteine oder goldenen Eier von einem Mitspieler nehmen, wenn du auf einem Feld landest, auf dem bereits ein anderer Abenteuerer steht, und diese auf seinem Kopf trägt. Falls dies geschieht, nimmst du den Edelstein/die goldenen Eier von der anderen Spielfigur herunter und setzt sie deiner eigenen auf den Kopf.

Noch einmal würfeln

Werfe den Würfel erneut und ziehe noch einmal über das Spielbrett. **Hinweis:** Falls du dieses Feld durch das Würfeln einer grünen 3 oder 5 erreicht hast, schaltest du zuerst den Drachen ein, würfelst und ziehst dann mit deinem Abenteuerer über das Spielbrett. Sieh dir dazu den Abschnitt "Erwecke den Drachen zum Leben" an.

Betrete den Geheimgang

Wenn du dich dafür entscheidest, den Geheimgang zu nehmen, darfst du diesen von allen Eingängen aus betreten. Allerdings musst du, wenn du erst einmal den Ausgang auf der anderen Seite erreicht hast, stehen bleiben (selbst, wenn deine gewürfelte Augenzahl noch freie Felder zeigt.) Jetzt wartest du, bis du wieder an der Reihe bist – denn erst dann darfst du noch einmal würfeln und deine abenteuerliche Reise fortsetzen.

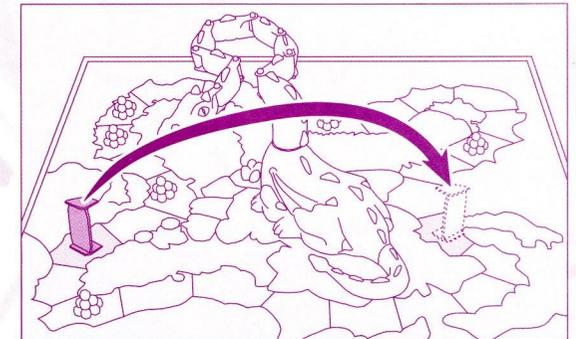


Abbildung 3

So bewegst du dich durch den Geheimgang "Schwimme" von einer Spielbrettseite auf die andere (siehe Abb. 3)!

3. Erwecke den Drachen zum Leben

Wann immer du eine grüne 3 oder 5 würfelst, musst du den Drachen zum Leben erwecken! Drücke dazu den Stachel am Rücken des Drachen (siehe Abbildung 4) und nimm dich in Acht! Denn nun schlägt der Drache wild um sich und versucht, die Abenteuerer um ihre Beute zu bringen! Jeder Schatz (Edelstein oder Dracheneier), den er von einem Abenteuerer herunterreißt, ist verloren und muss wieder auf das Feld gelegt werden, von dem er heruntergestoßen wurde. Der Abenteuerer selbst muss nun in einem folgenden Spielzug erneut versuchen, dieses Feld zu erreichen, um den verlorenen Schatz wieder einzusammeln (in diesem Fall musst du dieses Feld zunächst verlassen, um dann in einem folgenden Spielzug wieder hierher zurückzukommen). Falls ein Abenteuerer vollständig von dem hinterhältigen Drachen umgestoßen wurde, setzt du ihn einfach dorthin zurück, wo er stand.

Vergiss nicht: Du erweckst den Drachen immer dann zum Leben, wenn du eine grüne 3 oder 5 gewürfelt hast.



Abbildung 4

Erwecke den Drachen zum Leben. Drücke auf diesen Stachel, um den Drachen aufzuwecken.



1

2

3

4

5

6

030340349ML