

• 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.

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.

Habermaaß-Spiel Nr. 4498

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?

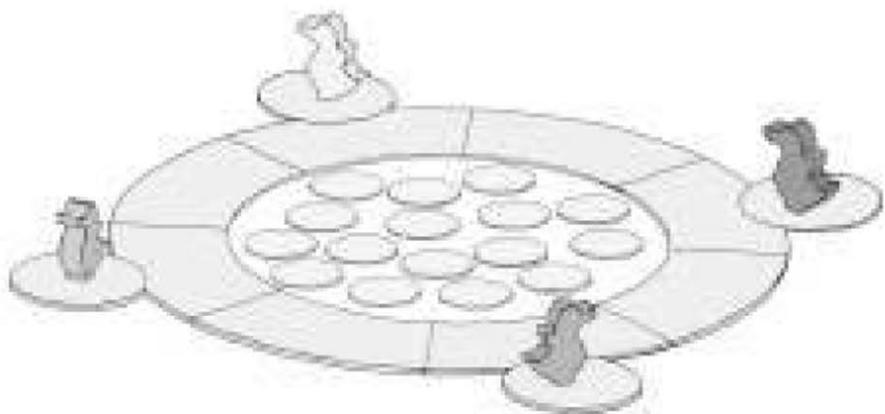
Spielvorbereitung

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.



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.