

# kullerei mit. DRACHENEI

5<sup>+</sup>  
Alter  
age  
âge  
leeftijd

10-20 min

2-4

DE EN  
FR NL  
ES IT

## DE Inhalt

1 Spielplan  
4 Spielfiguren  
1 Drachenei  
4 Drachenei-Kärtchen  
12 Schätze  
1 Würfel  
Spielanleitung

Autor: Marco Teubner  
Illustration: Julia Patschorke

## EN Contents

1 game board  
4 playing pieces  
1 dragon's egg  
4 dragon egg cards  
12 pieces of treasure  
1 dice  
instructions

Author: Marco Teubner  
Illustration: Julia Patschorke

## FR Contenu

1 plateau de jeu  
4 figurines  
1 œuf de dragon  
4 cartes d'œufs de dragon  
12 trésors  
1 dé  
règle du jeu

Auteur : Marco Teubner  
Illustration : Julia Patschorke

## NL Inhoud

1 spelbord  
4 spelfiguren  
1 drakenei  
4 drakeneikaartjes  
12 schatten  
1 dobbelsteen  
spelregels

Auteur: Marco Teubner  
Illustratie: Julia Patschorke

## ES Contenido

1 tablero  
4 figuras para jugar  
1 huevo de dragón  
4 tarjetas con el huevo del dragón  
12 tesoros  
1 dado  
instrucciones de juego

Autor: Marco Teubner  
Ilustración: Julia Patschorke

## IT Contenuto

1 tavoliere  
4 pedine  
1 uovo di drago  
4 carte con l'uovo di drago  
12 tesori  
1 dado  
istruzioni del gioco

Autore: Marco Teubner  
Illustrazione: Julia Patschorke

 **Selecta**

Selecta Spielzeug AG  
Römerstraße 1, 83533 Edling  
DEUTSCHLAND

Telefon: +49 8071 1006-0  
Telefax: +49 8071 1006-40  
Mail: [info@selecta-spielzeug.de](mailto:info@selecta-spielzeug.de)

© 2011 Selecta Spielzeug AG  
[www.selecta-spielzeug.de](http://www.selecta-spielzeug.de)



## FR Histoire

Là, un trésor ! Avec précaution, les chevaliers se glissent à travers la forêt des dragons et ramassent quelques-uns des trésors que le grand dragon Magnus a perdus. Entendez-vous ? Le dragon dort ! Voici donc une excellente occasion de voler le grand trésor du dragon ! Mais attention : le petit dragon sortira bientôt de l'œuf du dragon Magnus et il gigote sans cesse dans son œuf. Oh, le voilà qui roule de nouveau à une cadence effrénée à travers la forêt ! Ne vous faites surtout pas attraper...

## ES Historia

¡Allí, un tesoro! Los caballeros avanzan cuidadosamente a hurtadillas por el bosque del dragón y recogen un par de tesoros que el gran dragón Magnus ha perdido. ¿Le escucháis? ¡El dragón duerme! ¿No sería el momento perfecto para robar el gran tesoro del dragón? Pero cuidado: el pequeño dragón saldrá pronto del huevo del dragón Magnus y no parará de moverse dentro de su huevo. ¡Huy! ¡Otra vez está rodando salvajemente por el bosque! No dejéis que os descubra...

## NL Het verhaal

Daar, een schat! Voorzichtig sluipen de ridders door het drakenbos en verzamelen een paar van de schatten die de grote draak Magnus verloren heeft. Horen jullie het ook? De draak slaapt! Dat zou nu toch een uitstekende gelegenheid zijn om de grote drakenschat te stelen? Maar attentie: de kleine draak kruipt spoedig uit het drakenei van Magnus en spartelt steeds opnieuw rond in zijn ei. Hé, nu rolt het weer wild door het bos! Laat je wel niet te grazen nemen...

## IT Storia

Oh, guarda, un tesoro! I cavalieri attraversano furtivamente il bosco del drago e, lungo il tragitto, raccolgono qua e là, qualcuno dei tesori che il grande drago Magnus ha perduto. Lo sentite? Il drago dorme! Non sarebbe forse questo il momento ideale per rubare il grande tesoro del drago? Ma attenzione! Ecco il piccolo drago che sguscia dall'uovo del drago Magnus e sgambetta nei dintorni assieme al suo uovo. Uh! Adesso rotola di nuovo attraverso la foresta! Non fatevi prendere....

## DE Geschichte

Da, ein Schatz! Vorsichtig schleichen die Ritter durch den Drachenwald und sammeln ein paar der Schätze ein, die der große Drache Magnus verloren hat. Hört ihr? Der Drache schläft! Das wäre jetzt doch eine hervorragende Gelegenheit, den großen Drachenschatz zu stehlen? Aber Vorsicht: Der kleine Drache schlüpft bald aus Magnus' Drakenei und zappelt immer wieder in seinem Ei herum. Huch, jetzt kullert es wieder wild durch den Wald! Lasst euch bloß nicht erwischen...

## EN Story

There! Some treasure! Carefully the knights creep through the dragon forest and collect the few treasures that the great dragon Magnus has lost. Listen! The dragon is asleep! Now is a great chance to try and steal the dragon's great stash of treasure! But watch out - the baby dragon is soon to hatch and keeps on rolling around inside its egg. Yikes! Now it's annoying through the forest! Don't let it hit you...



## FR Preparation

- A** Placez le plateau de jeu au centre des joueurs afin que chacun puisse bien l'atteindre.
- B** Posez les 12 trésors sur les cases trésors correspondantes du plateau et l'œuf du dragon sur le nid du dragon.
- C** Déposez à côté du plateau le même nombre de cartes œufs de dragon que le nombre de joueurs, côté „endormi“ (fond vert) tourné vers le haut. Les cartes œufs de dragon restantes ne seront pas utilisées.
- D** Choisissez chacun un pion, placez-le sur la case départ et préparez le dé.

## NL Voorbereiding

- A** Leg het speelbord in het midden, zodat elke speler er goed bij kan.
- B** Leg de 12 schatten op de bijbehorende schatvelden op het speelbord, en zet het drakenei op het drakennest.
- C** Leg naast het speelbord net zo veel drakenei-kaarten met de „slapende“ kant (groene achtergrond) naar boven als er spelers meedoen. De resterende drakenei-kaarten zijn niet nodig.
- D** Pak allemaal een speelfiguur, zet dit op het startveld en leg de dobbelsteen klaar.

## ES Preparación

- A** Colocar el tablero de juego en el centro de modo que todos los jugadores puedan acceder bien a él.
- B** Poner los 12 tesoros en las correspondientes casillas de los tesoros del tablero de juego y colocar el huevo del dragón en el nido del dragón.
- C** Junto al tablero de juego, colocar por cada jugador una tarjeta de juego con la cara “dormida” (fondo verde) hacia arriba. Las tarjetas restantes no se necesitarán.
- D** Cada jugador debe coger una figurita, colocarla en la casilla de salida y tener el dado listo.

## IT Preparazione

- A** Posiziona il tavoliere al centro, così che ogni giocatore lo possa raggiungere facilmente.
- B** Posiziona i 12 tesori sui campi corrispondenti del tavoliere e l'uovo del drago nel nido.
- C** Posiziona accanto al tavoliere un numero di carte con l'uovo di drago pari al numero dei partecipanti al gioco, rivolgendone la faccia “dormiente” (sfondo verde) verso l'alto. Le restanti carte con l'uovo di drago non verranno utilizzate.
- D** Ogni giocatore sceglie una pedina e la sistema sul campo di partenza. Prepara il dado.

## DE Vorbereitung

- A** Legt den Spielplan in die Mitte, so dass jeder Spieler ihn gut erreichen kann.
- B** Legt die 12 Schätze auf die entsprechenden Schatzfelder auf dem Spielplan und stellt das Drakenei auf das Drakennest.
- C** Legt genau so viele Drakenei-Kärtchen neben den Spielplan wie Spieler mitspielen. Die restlichen Drakenei-Kärtchen werden nicht benötigt. Die „schlafende“ Seite (grüner Hintergrund) der Kärtchen zeigt nach oben.
- D** Nehmt euch jeder eine Spielfigur, stellt sie auf das Startfeld und legt den Würfel bereit.

## EN Preparation

- A** Put the game board in the middle, so that all players can easily reach it.
- B** Place the 12 treasures on the treasure fields on the board and put the dragon egg on the dragon's nest.
- C** For each player, place one dragon egg card, “sleeping“ side up (green background) next to the board. The other dragon egg cards are not needed.
- D** Take a figure each, place it on the start field and have the dice to hand.



## FR But du jeu

Le but est de faire arriver son pion en premier sur la cachette du trésor du dragon.

Attention, il est conseillé de s'entraîner ! Essayez de faire avancer l'œuf du dragon en le faisant rouler sur le plateau par une chiquenaude avec le pouce et l'index. Mettre le doigt tout contre l'œuf avant de donner la pichenette. Comme ça, ça ne fait pas mal ! En raison de son centre de gravité, l'œuf bouge dans tous les sens. Mais avec un peu d'adresse, vous réussirez certainement à le faire renverser des pions.

## Déroulement de la partie

Quel est celui parmi vous qui s'est déguisé le dernier en chevalier ? Tu peux commencer. Tu lances le dé et tu fais avancer ton pion du nombre de cases correspondant au chiffre indiqué sur le dé en direction du trésor du dragon. A chaque croisement, tu as le droit de choisir si tu préfères suivre le chemin direct le plus rapide ou si tu prends l'un des petits détours. Tu n'as toutefois jamais le droit de revenir en arrière. Si tu prends l'un des détours et que tu passes sur une case avec une carte trésor, tu peux t'arrêter sur cette case et prendre la carte trésor.

## ES Objetivo del juego

El objetivo es ser el jugador cuya figurita llegue primero al baúl del tesoro del dragón.

Atención: ¡primero hay que practicar! Intentar mover el huevo del dragón dándole un golpe con el dedo y haciéndolo rodar por el tablero de juego. Al hacerlo, colocar el dedo directamente contra el huevo, ¡así no dolerá! Debido a su centro de gravedad, el huevo hace movimientos inesperados; no obstante, con un poco de destreza, seguro que lograréis volcar las figuritas con el huevo del dragón.

## Desarrollo del juego

¿Quién de vosotros se ha disfrazado de caballero últimamente? Puedes empezar. Tira el dado y haz avanzar tu figurita por el camino en dirección al tesoro del dragón según el número que hayas sacado. En los cruces, puedes decidir si coges el camino rápido y directo o haces pequeños desvíos. Lo que nunca puedes hacer es retroceder.

Si vas por uno de los desvíos y encuentras una casilla con un cartoncito del tesoro, puedes quedarte en esta casilla y coger el cartoncito del tesoro.

## NL Doel van het spel

Het is de bedoeling als eerste met je speelfiguur de rust plaats van de drakenschat te bereiken.

Attentie, oefenen! Probeer een keer het drakenei met een vinger aan te tikken en het over het speelbord te laten rollen. Leg bij het tikken je vinger direct tegen het ei, zo doet het geen pijn! Vanwege zijn zwaartepunt maakt het ei onberekenbare bewegingen. Met een beetje handigheid lukt het echter zeker de figuren omver te werpen met het drakenei.

## Spelverloop

Wie van jullie heeft zich het laatst als ridder verkleed? Jij mag beginnen. Je gooit met de dobbelsteen en beweegt je speelfiguur met het aantal ogen van de dobbelsteen op het pad naar de drakenschat. Je kunt daarbij op elk kruispunt beslissen of je de directe snelle weg neemt of één van de kleine omwegen. Je mag echter niet naar achteren lopen. Als je op één van de omwegen loopt en daarbij op een veld met een schatplaatje komt, mag je op dit veld blijven staan en het schatplaatje pakken.

## IT Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è raggiungere per primi il tesoro del drago con la propria pedina.

Attenzione! Prova a colpire con un dito l'uovo del drago e a farlo rotolare sul tavoliere. Quando colpisci l'uovo, posiziona il dito direttamente su di esso, in modo da non farti male. A causa del suo baricentro, l'uovo segue movimenti imprevedibili, tuttavia, con un po' di abilità ti riuscirà di indirizzarlo in modo da rovesciare le pedine.

## Il gioco

L'ultimo partecipante ad essersi mascherato da cavaliere inizia a giocare. Tira il dado e muovi la pedina sul tavoliere del numero di passi indicato in direzione del tesoro del drago. In corrispondenza di ogni incrocio, puoi scegliere se seguire la via più diretta e rapida o una delle piccole deviazioni. Non puoi però muoverti indietro. Se decidi di seguire una delle deviazioni e incontri un campo con una piastrina del tesoro, puoi fermarti su di esso e raccoglierla.

## DE Ziel des Spiels

Ziel ist es, als Erster mit seiner Spielfigur die Drachenschatztruhe zu erreichen.



Achtung, üben! Versucht einmal, das Drachenei mit einem Finger anzuschneiden und es über den Spielplan zu kullern. Legt beim Schnippen den Finger direkt an das Ei an, so tut es nicht weh! Das Ei macht aufgrund seines Schwerpunktes unberechenbare Bewegungen, mit etwas Geschicklichkeit gelingt es euch aber sicher, die Figuren mit dem Drachenei umzuwerfen.

## So wird gespielt

Wer von euch hat sich zuletzt als Ritter verkleidet? Du darfst beginnen.

Du würfelst und bewegst deine Spielfigur um die gewürfelte Zahl auf dem Laufweg in Richtung des Drachenschatzes. Du kannst dich dabei an jeder Kreuzung entscheiden, ob du den direkten schnellen Weg nimmst oder einen der kleinen Umwege. Rückwärts darfst du aber nie laufen.

Wenn du einen der Umwege gehst und dabei auf ein Feld mit einem Schatzplättchen triffst, darfst du auf diesem Feld stehenbleiben und dir das Schatzplättchen nehmen.

## EN Aim of the game

The aim is to be the first to reach the dragon treasure chest with your figure.



Note: Practice! Try to flick the dragon egg with your finger so that it tumbles across the board. If you place your finger directly on the egg, flicking it won't hurt! Due to its centre of gravity, the egg will make unpredictable movements. But with a little skill, you'll be able to topple the figures with the dragon egg.

## How to play

Which one of you has most recently dressed up as a knight? You may begin.

Roll the dice and move your figure the number of steps on the path towards the dragon's treasure. At each intersection, you can decide whether you want to take the quick way or make a little detour. You cannot move backwards.

If you choose one of the detours and land on a field with a treasure chip, you may stop on this field and take the treasure chip.

**FR**

Si tu choisis de prendre la carte trésor, tu dois attendre le tour suivant pour continuer et tu ne parcoures pas les points restants sur le dé. Si tu as déjà une carte trésor, tu dois la remettre à sa place sur le plateau dès que tu as pris une nouvelle carte trésor. C'est à présent au tour du joueur suivant.

Le dé indique un œuf de dragon ? Au lieu de déplacer ton pion, tu dois retourner l'une des cartes œuf de dragon qui se trouvent à côté du plateau.

Si tu retournes la dernière carte œuf de dragon (toutes les cartes œuf de dragon montrent à présent l'œuf sautillant sur fond orange), cela veut dire que le petit dragon se réveille dans son œuf. Tu dois désormais essayer de faire avancer l'œuf du dragon en le faisant rouler sur le plateau par une chiquenaude à l'aide du pouce et de l'index. Si l'œuf heurte un pion et le fait tomber, ce pion doit retourner sur la dernière case où le joueur avait obtenu une carte trésor. Ceci s'applique aussi à ton pion : si le joueur n'a pas encore pioché une carte trésor, il doit retourner avec son pion tout au début, sur la carte départ.

**ES**

Si coges el cartoncito del tesoro, no puedes seguir avanzando en esta jugada y pierdes los puntos que quedasen en el dado. Si ya has cogido un cartoncito del tesoro, debes volver a colocarlo en su lugar en el tablero de juego en cuanto hayas cogido un nuevo cartoncito del tesoro. Después es el turno del siguiente jugador.

¿Te ha salido el huevo de dragón en el dado? En lugar de mover tu figurita, debes voltear una de las tarjetas situadas junto al tablero de juego.

Cuando hayas volteado la última tarjeta de juego (es decir, todas las tarjetas de juego volteadas muestran el huevo saltando sobre un fondo naranja), el pequeño dragón dentro del huevo se despierta: ha llegado la hora de que muevas el huevo del dragón dándole un golpe con el dedo y haciéndolo rodar por el tablero de juego. Si el huevo golpea la figurita de un jugador y la vuelca, dicha figurita debe retroceder hasta la casilla donde había recogido el último cartoncito del tesoro. Esto también es válido para tu propia figurita. Si el jugador aún no ha recogido ningún cartoncito del tesoro, la figurita debe retroceder hasta la casilla de salida.

**NL**

Als je het schatplaatje pakt, mag je tijdens deze beurt niet verder lopen. Resterende punten van de dobbelsteen vervallen. Als je al een schatplaatje hebt verzameld, moet je dit weer op zijn plek op het speelbord terugleggen zodra je een nieuw schatplaatje hebt gepakt. Dan is de volgende speler aan de beurt.

Heb je een drakenei gegooid? In plaats van je figuur te bewegen moet je één van de drakenei-kaartjes naast het speelbord omdraaien.

Als je daarbij het laatste drakenei-kaartje hebt omgedraaid (dus alle uitgestalde drakenei-kaartjes alleen nog het huppelende ei op een oranje achtergrond laten zien), wordt de kleine draak in het drakenei wakker. Je moet nu het drakenei met een vinger aantikken en het over het speelbord laten rollen. Als het ei daarbij een speelfiguur aanstoot en dit dan omvalt, moet het speelfiguur teruggaan naar het veld waar deze het laatste schatplaatje heeft verzameld. Dit geldt ook voor je eigen figuur. Als deze speler nog helemaal geen schatplaatjes heeft verzameld, moet het figuur weer helemaal terug naar het startveld.

**IT**

Se raccogli la piastrina del tesoro, in questo turno non puoi più muoverti e gli ulteriori passi indicati dal dado non vengono presi in considerazione. Se sei già in possesso di una piastrina, la devi rimettere al suo posto sul tavoliere non appena ne raccogli una nuova. A questo punto, tocca al prossimo giocatore.

Se il dado indica l'uovo del drago, devi girare una delle carte con l'uovo di drago accanto al tavoliere, invece di muovere la tua pedina.

Se hai girato l'ultima carta con l'uovo di drago, ossia se tutte le altre carte presenti mostrano l'uovo che saltella su sfondo arancione, significa che il draghettino al suo interno si è svegliato: dovrà colpire l'uovo con un dito e lasciarlo rotolare sul tavoliere. Se l'uovo colpisce una pedina e la rovescia, essa deve tornare al campo in cui ha raccolto l'ultima piastrina del tesoro. Ciò vale anche per la tua pedina. Se un giocatore non ha raccolto alcuna piastrina, la pedina deve tornare sul campo di partenza.

**DE**

Wenn du das Schatzplättchen nimmst, darfst du in diesem Zug nicht weiterlaufen und überzählige Würfelpunkte verfallen. Wenn du bereits ein Schatzplättchen gesammelt hast, legst du dieses wieder zurück an seinen Platz auf dem Spielplan, sobald du dir ein neues Schatzplättchen genommen hast. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Du hast ein Drachenei gewürfelt? Statt deine Figur zu bewegen musst du eines der Drachenei-Kärtchen neben dem Spielplan umdrehen.

Wenn du dabei das letzte Drachenei-Kärtchen umgedreht hast (also alle ausliegenden Drachenei-Kärtchen nur noch das hüpfende Ei auf orangem Hintergrund zeigen), wacht der kleine Drache im Drachenei auf: Du schnippst jetzt das Drachenei mit einem Finger an und läßt es über den Spielplan kullern.

Wenn das Ei dabei eine Spielfigur anstößt und diese umkippt, muss diese Figur bis zu dem Feld zurückgehen, wo sie das letzte Schatzplättchen gesammelt hat. Dies gilt auch für deine eigene Figur. Wenn dieser Spieler noch gar kein Schatzplättchen gesammelt hat, muss die Figur wieder ganz zurück auf das Startfeld.

**EN**

If you take the treasure chip, you must stop for this turn, and any spare dice points don't count anymore. If you already have a treasure chip, you have to put it back in its place on the game board as soon as you pick up a new one. Afterwards, the next player takes their turn.

You rolled a dragon egg? Instead of moving your figure, you have to turn over one of the dragon egg cards next to the board.

If you turn over the last dragon egg card (meaning that all dragon egg cards show the hopping egg with an orange background), the little dragon inside the egg wakes up. Now, you have to flick the dragon egg with one finger so that it tumbles across the board.

If the egg hits a figure and topples it, the figure has to go back to the field where it picked up the last treasure chip. This also applies to your own figure. If the player doesn't have any treasure chips yet, the figure needs to go back to the start field.

## FR

Si l'oeuf s'arrête de rouler sur le plateau, il ne faut pas le déplacer. Si l'oeuf roule en dehors du plateau, remets-le sur le nid du dragon. Tu dois ensuite retourner à nouveau toutes les cartes œuf de dragon, côté „endormi“ avec fond vert tourné vers le haut. C'est à présent au tour du joueur suivant.

### Fin du jeu

Celui qui atteint le premier la cachette du trésor du dragon a gagné. Les points restants sur le dé ne sont pas pris en compte. Tu es celui qui a su le mieux duper le dragon aujourd'hui pour prendre possession du trésor !

### Consignes générales

Plusieurs pions peuvent se trouver en même temps sur une case. On a le droit de tourner autour de la table afin de trouver la meilleure position pour faire rouler l'oeuf du dragon. Si l'oeuf du dragon s'arrête sur une case du chemin, les pions doivent contourner l'oeuf (la case sur laquelle se trouve l'oeuf est intégrée dans le décompte) ou s'arrêter juste à côté de l'oeuf.

## ES

Quando el huevo se detenga en el tablero de juego, se quedará allí donde se haya parado. Si el huevo rueda fuera del tablero de juego, deberás colocarlo de nuevo en el nido del dragón. A continuación, deberás volver a voltear todas las tarjetas de juego de modo que la cara “dormida” con el fondo verde esté hacia arriba. Después es el turno del siguiente jugador.

### Final del juego

Quien llegue primero al baúl del tesoro del dragón habrá ganado. Los puntos que quedan en el dado se pierden. ¡Hoy eres el esquivador de dragones y cazadores más glorioso!

### Notas generales

Puede haber más de una figurita en cada casilla. Se puede dar la vuelta a la mesa para así poder darle un golpe más eficaz con el dedo al huevo del dragón. Si el huevo del dragón se queda parado en medio de una casilla, las figuritas deberán dar la vuelta alrededor del huevo (la casilla ocupada por el huevo del dragón se contará) o, eventualmente, las figuritas deben quedarse justo al lado del huevo.

## NL

Als het ei op het speelbord gaat staan, blijft hij daar staan. Als het ei over de rand van het speelbord is uitgerold, zet je hem weer op het drakennest. Daarna moet je alle drakenei-kaarten weer omdraaien zodat de “slapende” kant met de groene achtergrond naar boven ligt. Dan is de volgende speler aan de beurt.

### Einde van het spel

Wie het eerst de rustplaats van de drakenschat heeft bereikt, heeft gewonnen. Resterende punten van de dobbelsteen vervallen. Je bent nu de geweldigste drakenverschalcker en schatverzamelaar!

### Algemene instructies

Er mag altijd slechts één figuur op een veld staan. Je mag om de tafel heenlopen om het drakenei zo goed mogelijk aan te kunnen tikken. Als het drakenei op een wegveld blijft staan, moeten de figuren om het ei heenlopen (het veld waarop het drakenei staat, wordt daarbij meegeteld) of eventueel direct naast het ei blijven staan.

## IT

Quando l'uovo si ferma sul tavoliere, deve restare nella posizione in cui si trova. Se invece è rotolato al di fuori di esso, deve essere ricollocato nel nido. Dopodiché, tutte le carte con l'uovo di drago devono essere nuovamente girate in modo che la faccia „dormiente“ con lo sfondo verde sia rivolta verso l'alto. A questo punto, tocca al prossimo giocatore.

### Fine del gioco

Vince chi arriva per primo al tesoro del drago. Il numero che esce sul dado può superare quello dei passi necessari a raggiungere il tesoro. Il vincitore diventerà il più glorioso domatore di draghi e cacciatore di tesori!

### Regole generali

Su di un campo vi può essere più di una pedina. È consentito spostarsi intorno al tavolo per colpire l'uovo del drago in modo ottimale. Se l'uovo conclude la sua corsa su un campo di passaggio, le pedine lo devono aggirare (il campo occupato dall'uovo viene contato come un passo) o eventualmente restare ferme esattamente accanto ad esso.

## DE

Wenn das Ei auf dem Spielplan zum Stehen kommt, bleibt es dort stehen.

Wenn das Ei über den Rand des Spielplanes hinausgeschallert ist, stellst du es wieder auf das Drakennest.

Danach drehst du noch alle Drachenei-Kärtchen wieder herum, so dass die „schlafende“ Seite mit dem grünen Hintergrund oben liegt.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

### Spielende

Wer zuerst die Drachenschatztruhe erreicht hat, gewinnt. Überzählige Würfelpunkte verfallen. Du bist heute der ruhmreichste Drachenüberlister und Schatzsammler!

### Allgemeine Hinweise

Es darf mehr als eine Figur auf einem Feld stehen. Man darf um den Tisch herumgehen, um das Drakenei optimal anschnippen zu können. Wenn das Drakenei auf einem Wegfeld stehen bleibt, müssen die Figuren um das Ei herumlaufen (das vom Drakenei besetzte Feld wird dabei mitgezählt) oder ggf. direkt neben dem Ei stehen bleiben.

## EN

If the egg comes to a stop on the board, it remains there.

If the egg goes over the edge of the board, you place it back into the dragon's nest.

After that, you have to turn over all dragon egg cards, so that the “sleeping side” with the green background is visible.

Afterwards, the next player takes their turn.

### End of the game

The first to reach the dragon's treasure chest wins the game. Spare dice points don't count anymore. Today, you have outsmarted the dragon and are the most glorious treasure hunter!

### General notes

There can be more than one figure on a field at any one time. You may move around the table to find the best position for flicking the dragon egg. If the dragon egg stops on a field along the path, the figures need to bypass it (the field occupied by the egg counts as one step) or stop next to it, if necessary.