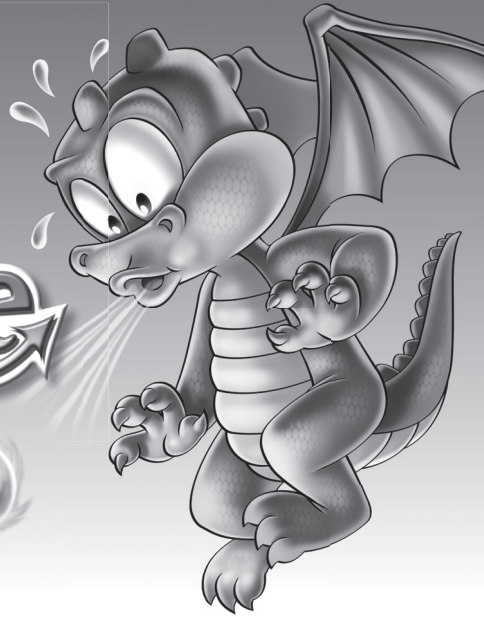


Dragi Drache



**Das drachenstarke Wettpustespiel
für 2 – 4 Spieler von 4 – 99 Jahren**

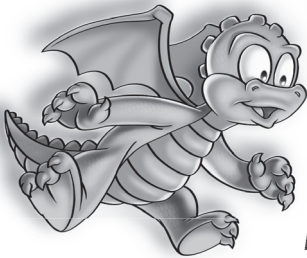
Ravensburger® Spiele Nr. 22 173 8

Autoren: Anja Wrede und Christoph Cantzler

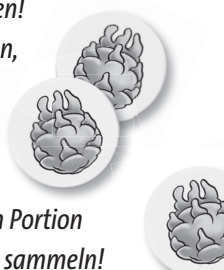
Illustration: Dynamo Ltd.

Design: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)

Foto: Christof Herdt · Redaktion: Stefanie Fimpel



Der kleine Drache Dragi und seine Freunde wünschen sich nur eines: Feuerspucken zu können wie die Großen! Dabei hilft es, fleißig zu üben und von den leckeren, feurig-scharfen Drachenfrüchten zu naschen! Kurzerhand veranstaltet Dragi mit seiner frechen Drachenbande ein Wettpusten am Vulkan.

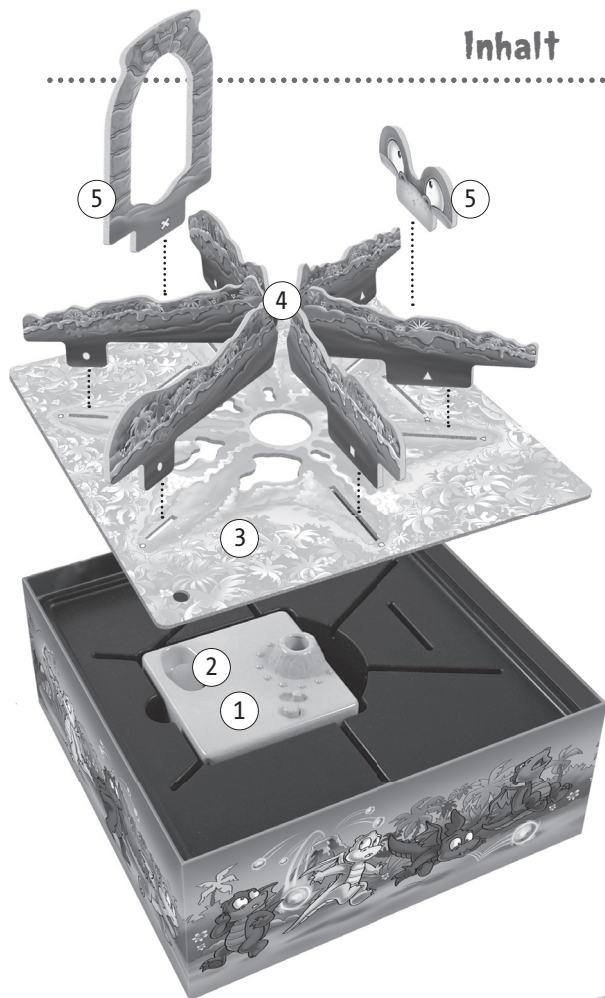


Wem es gelingt, den schwebenden Feuerball mit viel Geschick und einer großen Portion Gefühl in das richtige Vulkanfeld zu pusten, darf die begehrten Drachenfrüchte sammeln!

Die Spannung steigt! Welcher kleine Drache erpustet sich als Erster seine sechs Drachenfrüchte und gewinnt das Spiel?



Inhalt

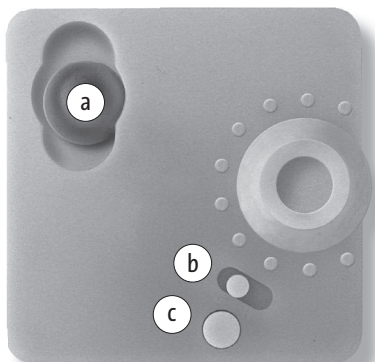


- ① 1 Gebläse (Vulkan)
- ② 1 Feuerball
- ③ 1 Spielplan, unterteilt in 6 Vulkanfelder
- ④ 6 Trennstege
- ⑤ 2 Hindernisse (Torbogen und Drachenaugen)
- ⑥ 4 Drachen-Legetafeln in verschiedenen Farben
- ⑦ 24 Drachenfrucht-Chips



- ① a) Aufbewahrung für den Feuerball
- ② b) Schiebeschalter
Position 0 = aus
Position I = Dauerbetrieb
Position II = Zeit endet nach circa 40 sec.
- ③ c) Startknopf

Benötigt werden noch: Vier Batterien des Typs AA/LR6, 1,5 Volt oder vergleichbare wiederaufladbare Akkus.





Vor dem ersten Spiel

- In das Gebläse müssen 4 Batterien vom Typ AA/LR6 1,5 Volt (oder vergleichbare wiederaufladbare Akkus) eingelegt werden. Dies muss ein Erwachsener machen! Um die Batterien in das Gebläse einzulegen, muss das Batteriefach auf der Unterseite mit einem Kreuzschlitz-Schraubendreher geöffnet werden.
- Löst am Gebläse den Klebestreifen über dem Feuerball ab und entsorgt den Klebestreifen. Entnimmt den Feuerball aus der Vertiefung und legt ihn bereit.
- Der Feuerball wird nach dem Spiel in dieser Vertiefung aufbewahrt.
- Stellt das Gebläse zurück in den Kunststoffeinsatz. Der Vulkankrater bildet die Mitte des Spielfelds.
- Brecht die Trennstege, die Hindernisse, die Drachenfrucht-Chips und die Drachen-Legetafeln aus den Stanztafeln.
- Brecht aus dem Spielplan die Stanzungen aus. Sie werden nicht mehr gebraucht und können entsorgt werden.

Vorbereitung

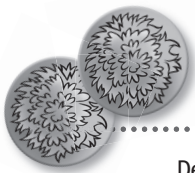
- Den **Spielplan** legt ihr über das Gebläse auf den Kunststoffeinsatz in der Schachtel. Bitte achtet darauf, dass sich die Aussparung des Spielplans mit der Griffmulde im Kunststoffeinsatz deckt. Der Kraterrand ragt nun mittig aus dem Spielplan.
- Steck die **Trennstege** und die **Hindernisse** in die dafür vorgesehenen Schlitze. Beachtet bitte die entsprechenden Symbolvorgaben (○ □ △ ☆ ✕).
- Jeder Mitspieler nimmt sich eine farbige **Drachen-Legetafel** und die dazugehörigen Drachenfrucht-Chips. Spielen weniger als vier Spieler mit, legt ihr die übrigen Legetafeln und Drachenfrucht-Chips beiseite.
- Verteilt die **Drachenfrucht-Chips** mit der Frucht nach oben in die verschiedenen Vulkanfelder. In jedes Vulkanfeld legt ihr einen Drachenfrucht-Chip eurer Farbe. Zwei der Vulkanfelder sind zusätzlich durch Hindernisse unterteilt. Da die Drachenfrucht-Chips, die hinter den Hindernissen liegen, schwieriger zu erpusten sind als die, die davor liegen, könnt ihr vereinbaren, dass geübtere Mitspieler ihren Drachenfrucht-Chip in den hinteren Bereich legen.
- Stellt das Spiel in die Mitte des Tisches, sodass ihr es alle gut erreichen könnt.



Ziel des Spiels

ist es, als Erster die sechs Drachenfrüchte seiner Farbe zu sammeln und auf seine gleichfarbige Drachen-Legetafel abzulegen.





Und los geht's!

Der jüngste Mitspieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Bevor ihr das Spiel startet, schiebt den Schiebeschalter des Gebläses von Position 0 auf Position I.

Sobald ihr den Startknopf drückt, beginnt das Gebläse zu blasen.

Pusten:

Wenn du an der Reihe bist, legst du den Feuerball auf den Luftstrom des Gebläses, sodass die Kugel über dem Kraterand schwebt. Nun versuchst du, den Feuerball vorsichtig in eines der Vulkanfelder zu pusten, in welchem du eine Drachenfrucht deiner Farbe siehst. Bitte beachte: Du hast pro Zug nur **einen** Versuch.

Tipp: Die Kugel liegt stabil auf dem Luftzug. Daher kannst du das Spiel auf dem Tisch beliebig nach rechts oder links drehen, um dich in eine bessere Puste-Position zu bringen. Du musst also nicht um das Spiel herumlaufen.

Drachenfrüchte sammeln:

- Bleibt der Feuerball in einem Vulkanfeld liegen, in dem sich ein **Drachenfrucht-Chip deiner Farbe** befindet, darfst du diesen nehmen und auf deiner Drachen-Legetafel ablegen. Der nächste Spieler ist an der Reihe.
- Bleibt der Feuerball aber in einem Vulkanfeld liegen, in dem sich **kein Drachenfrucht-Chip deiner Farbe befindet**, gehst du in diesem Zug leider leer aus. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Hinweis: Der Feuerball muss wirklich in einem Vulkanfeld liegen bleiben.

Dies ist **nicht der Fall**, ...

- wenn der Feuerball über den Schachtelrand hinaus gepustet wird.
- wenn der Feuerball zwar zunächst im Vulkanfeld aufspringt, dann aber über den Schachtelrand hinaushüpft.

Hindernisse:

Die Hindernisse stellen eine besondere Herausforderung dar! Um die begehrten Drachenfrüchte in den unterteilten Vulkanfeldern sammeln zu können, musst du den Feuerball jeweils in einen Bereich vor oder hinter den Hindernissen pusten. Liegt dort ein Drachenfrucht-Chip deiner Farbe, darfst du ihn nehmen.

Tipp: Sind euch die Hindernisse zu schwierig, dann nehmt sie ganz einfach aus dem Spielplan und legt sie beiseite.



Ende des Spiels

Es gewinnt, wer als Erster sechs Drachenfrüchte seiner Farbe sammeln und auf seine Drachen-Legetafel ablegen kann.

Hinweis: Nach 20 Minuten Dauerbetrieb schaltet sich das Gebläse automatisch ab. Um es erneut zu aktivieren, drückt den Startknopf.



Profi-Puster spielen ein Memospiel mit Zeitvorgabe

In dieser Variante spielen geübte „Puster“ gegen die Zeit, denn nach circa 40 Sekunden hört das Gebläse automatisch auf zu blasen.

Wer schafft es, möglichst viele seiner Drachenfrüchte innerhalb der gegebenen Zeit aufzustoßern, seinen Zug rechtzeitig zu beenden und sich damit die wertvollen Drachenfrucht-Chips zu sichern?

Vorbereitung:

Anders als im Grundspiel, werden **alle** Drachenfrucht-Chips zunächst verdeckt gemischt. Dies gilt auch, wenn ihr weniger als vier Mitspieler seid und Drachen-Legetafeln zur Seite gelegt habt. Anschließend legt ihr pro Vulkanfeld jeweils vier Drachenfrucht-Chips verdeckt, also mit den Blättern nach oben, auf den Spielplan. Für Vulkanfelder, die durch Hindernisse unterteilt sind, gilt, dass jeweils vor und hinter dem Hindernis zwei Chips liegen.

Und los geht's!

Schiebt den Schiebeschalter von Position 0 auf Position II. Das Gebläse wird jeweils aktiviert, sobald ihr den Startknopf drückt.

Pusten:

Wenn du an der Reihe bist, versuchst du, den Feuerball vorsichtig in ein Vulkanfeld zu pusten, in welchem du eine Drachenfrucht deiner Farbe vermutest.

Drachenfrüchte suchen:

Bleibt der Feuerball in einem Vulkanfeld liegen, drehst du einen Drachenfrucht-Chip um, von dem du glaubst, dass sich darunter eine Drachenfrucht deiner Farbe verbirgt.

Unabhängig davon, ob die Drachenfrucht **in deiner Farbe ist oder nicht**, gilt:

- Lass den Chip offen liegen.
- Entscheide dann, ob du weiterpusten möchtest, um nach weiteren Drachenfrüchten deiner Farbe zu suchen, oder ob du deinen Zug jetzt beenden willst.
- Hast du noch keinen Drachenfrucht-Chip deiner Farbe umgedreht, ist es sinnvoll, weiter zu pusten.
- Hast du bereits Drachenfrucht-Chips deiner Farbe umgedreht, bedenke, dass du dir diese nur dann sichern kannst, wenn du deinen Zug **rechtzeitig beendest** – also bevor das Gebläse aufhört zu blasen.

Zug beenden

und Drachenfrüchte sammeln:

Du beendest deinen Zug, indem du „Stopp!“ oder „Ich höre auf!“ sagst.

• Du beendest deinen Zug rechtzeitig:

Nimm alle offen liegenden Drachenfrucht-Chips deiner Farbe vom Spielplan und lege sie auf deine Drachen-Legetafel ab. Alle anderen Chips drehst du wieder um.

Der nächste Spieler ist an der Reihe.

• Du beendest deinen Zug zu spät:

In diesem Zug gehst du leider leer aus. Du drehst alle Chips wieder um und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Ende des Spiels:

Es gewinnt, wer als Erster sechs Drachenfrüchte seiner Farbe sammeln und auf seine Drachen-Legetafel ablegen kann.



Allgemeine Informationen zur Nutzung von Dragi Drache

Verwendung von Batterien

Dragi Drache arbeitet mit vier 1,5 V Batterien vom Typ AA/LR6. Das Einlegen und Austauschen der Batterien muss durch einen Erwachsenen durchgeführt werden. Der Deckel des Batteriefachs befindet sich an der Unterseite des Gebläses. Öffnen Sie den Batteriefachdeckel mithilfe eines Kreuzschlitz-Schraubendrehers. Legen Sie die Batterien so ein, dass die Plus- und Minuspole mit den Markierungen und Abbildungen im Fach übereinstimmen und verschrauben Sie den Batteriefachdeckel wieder.

Sicherheitshinweise

- Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen auf keinen Fall wieder aufgeladen werden!
- Aufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen geladen werden!
- Aufladbare Batterien sind aus dem Spielzeug herauszunehmen, bevor sie geladen werden!
- Batterien gemäß den Polungszeichen „+“ und „-“ korrekt einlegen!
- Wenn die Batterien entladen sind oder wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird, müssen die Batterien entfernt werden!
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden!
- Wir empfehlen die Verwendung von Alkalibatterien.
- Nur Batterien des vorgegebenen Typs oder eines gleichwertigen Typs verwenden.
- Ersetzen Sie immer alle Batterien gleichzeitig, nicht nur einzelne.



Mit diesem Symbol gekennzeichnete Produkte sollen auf folgende Art entsorgt werden: Werfen Sie die elektrischen Bestandteile des Spiels nicht in den Hausmüll, sondern geben Sie sie in der Rückgabestelle für Elektroaltgeräte ab. Erkundigen Sie sich in Ihrer Gemeinde nach den durch die kommunalen Entsorger zur Verfügung gestellten Möglichkeiten der Rückgabe oder Sammlung von Altgeräten.

Pflegehinweise

- Zur Reinigung bitte die Oberfläche mit einem trockenen oder minimal feuchten Tuch abwischen. Keine chemischen Lösungsmittel verwenden.
- Gebläse nicht direkter Sonnenbestrahlung oder einer anderen Hitzequelle aussetzen.
- Bitte darauf achten, dass keine Flüssigkeiten in das Spiel eindringen.
- Das Gebläse von Dragi Drache darf nicht auseinandergenommen werden.
- Schalten Sie das Gebläse nach dem Spiel aus (Schalterposition 0).

Erste Hilfe bei Problemen

Falls das Gebläse von Dragi Drache nicht wie erwartet funktioniert, versuchen Sie bitte zunächst folgende Maßnahmen:

- Prüfen Sie, ob Dragi Drache richtig eingeschaltet ist.
- Prüfen Sie, ob die Batterien richtig eingelegt sind.
- Legen Sie frische Batterien ein.
- Schalten Sie das Gebläse für einige Sekunden aus.
- Falls die Probleme dadurch nicht behoben werden, entfernen Sie die Batterien bitte für einige Minuten und versuchen Sie es dann erneut.

Bitte beachten:

Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet:
Verschluckbare Kleinteile!
Bitte Anleitung aufbewahren!

© 2012 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

