

WALTER OBERT &
CARLO EMANUELE LANZAVECCHIA

DIE GEHEIMNISVOLLE DRACHEN HÖHLE



DREI
MAGIER

THE MYSTERIOUS
DRAGON
CAVE

LA MYSTÉRIEUSE
CAVERNE
DU
DRAGON

LA MISTERIOSA
CAVERNA
DEL DRAGO

DE GEHEIMZINNIGE
DRAKENGROT



Die geheimnisvolle Drachenhöhle

„Yippie!!!“, ruft der kleine Drache Edgar. Glücksend speit Edgar ein Freudenfeuer und das fröhlich-fauchende Geräusch ist in der ganzen Drachenhöhle zu hören. „Grasgrüne Edelsteine! Die habe ich doch schon so lange gesucht,“ jauchzt der kleine Drache und sammelt die funkelnden Steine ein. „Jetzt muss ich noch rubinrote oder goldgelbe Edelsteine finden,“ murmelt er nachdenklich. Die Höhle ist groß und Edgar weiß zwar, wo er rote und gelbe Edelsteine finden kann, aber es müssen die Steine sein, die ganz besonders funkeln. Leider kann er sich nicht mehr genau erinnern, wo er die glänzenden Glücksbringer zuletzt gesehen hat.

Könnt ihr ihm helfen, sechs Edelsteine zu finden? Dann rasch in die Höhle und auf geht's zur spannenden Schatzsuche!

La mystérieuse caverne du dragon

« Youpi !!! » s'écrie Edgar, le petit dragon. Au comble du bonheur, il crache une flamme de joie, dont le bruit résonne dans toute la caverne du dragon.

« Voici les pierres précieuses toutes vertes que je recherche depuis si longtemps déjà ! ». Le petit dragon pousse des cris de joie en ramassant les pierres étincelantes. « Il faut maintenant que je trouve les pierres rouges rubis ou jaune or », murmure-t-il songeur. La caverne est vaste et Edgar sait où il peut trouver des pierres précieuses rouges et jaunes, mais il lui faut trouver celles qui brillent particulièrement. Malheureusement, il ne se souvient plus bien des endroits dans lesquels il a vu ces porte-bonheur pour la dernière fois.

Pouvez-vous l'aider à trouver six pierres précieuses ? Alors filez vite à la caverne et en route pour la palpitante chasse au trésor !

The Mysterious Dragon's Cave

“Yippee!” shouts Edgar, the little dragon. Chortling, Edgar breathes fire of joy and the happy, hissing sound is audible throughout the entire cave.

“Grass-green gemstones! I have been looking them for ages,” sighs the little dragon, gathering up the shiny stones. “Now I still need to find ruby or golden-yellow gemstones,” he mutters contemplatively. The cave is huge, and Edgar knows where to find red and yellow gemstones, but they have to be the particularly shiny ones. Unfortunately, he cannot remember exactly where he last saw the shiny lucky charms.

Do you think you can help him to find six gemstones? Then dash off to the cave and join in the exciting treasure hunt!

De geheimzinnige drakengrot

„Yippie!!!“, roept de kleine draak Edgar. Edgar brult van geluk een vreugdevuur en het vrolijk klinkende geluid is in de gehele drakengrot te horen.

„Grasgroene edelstenen! Daar zoek ik al zo lang naar,“ juicht de kleine draak en hij verzamelt de vonkelende steen. „Nu moet ik nog een robijnrode of goudgele edelsteen vinden,“ murmelt hij bedenkelijk. De grot is groot en Edgar weet ook waar hij rode en gele edelstenen kan vinden, maar het moeten juiste die stenen zijn, die heel bijzonder vonkelen. Helaas kan hij zich niet meer zo goed herinneren, waar hij die glanzende geluksbrengers het laatst heeft gezien.

Kun jij hem helpen om zes edelstenen te vinden? Ga snel de grot in en ga op een spannende schatzoektocht!

La caverna misteriosa del drago

“Yuppie!!!”, urla il draghetto Edgar. Ridacchiando, Edgar continua a sputare fuoco, e il suo soffio rimbomba festoso in tutta la caverna.

“Pietre preziose verdissime! Le cercavo da tanto tempo”, esulta il draghetto raccogliendo le pietre scintillanti. “Ora devo trovare le pietre rosso rubino o giallo oro”, mormora tra sé e sé. La caverna è grande, ed Edgar sa dove trovare le pietre rosse e quelle gialle: devono però essere molto, molto scintillanti. Purtroppo non si ricorda più, dove ha visto esattamente l'ultima volta questi preziosi portafortuna.

Potete aiutarlo a trovare sei pietre preziose? Precipitatevi nella caverna, e iniziate l'emozionante caccia al tesoro!



Spielvorbereitung

Löst vor dem ersten Spiel behutsam alle Kärtchen aus den Stanztafeln.

1 Legt die 2 kleinen Spielpläne mit der bedruckten Seite nach oben in die Schachtel auf die schwarze Ablage. Die kleinen Spielpläne können in beliebiger Richtung eingelegt werden.

2 Legt den großen Spielplan in beliebiger Ausrichtung auf die 2 kleinen Spielpläne. Die Seite mit dem hellen Startfeld in der Mitte **A** ist leichter, die Seite mit dem dunklen Startfeld **B** ist etwas schwieriger.

3 Schaltet die Drachenfigur mit dem Schalter am Boden der Figur ein. Stellt den Drachen auf das Startfeld in der Mitte des Spielfelds.

4 Mischt alle 30 Karten gut durch und teilt jedem Spieler **2 Karten** verdeckt aus, die jeder auf die Hand nimmt. Die restlichen Karten werden neben dem Spielfeld als verdeckter Stapel bereit gelegt. Wer 2 gleiche Karten erhalten hat, legt eine der beiden Karten wieder unter den Stapel und zieht eine neue Karte.

5 Gebt dem jüngsten Spieler den Würfel, denn er beginnt das Spiel.


A



B



Inhalt

- 1 großer Spielplan
- 2 kleine Spielpläne
- 30 Edelstein-Karten
- 1 Drachenfigur
- 1 Würfel (2,3,3,4, )

Préparatifs

Avant de jouer pour la première fois, détachez avec précaution toutes les cartes des planches prédécoupées.

1 Posez – dans un sens quelconque – les 2 petites planches de jeu sur le support noir au fond de la boîte, de sorte que leur face imprimée soit dirigée vers le haut.


2 Disposez la grande planche de jeu dans un sens quelconques sur les 2 petites. Le côté avec la case de départ claire est plus facile **A** et le côté avec la case de départ sombre **B** un peu plus difficile.

3 Activez le dragon en actionnant le bouton se trouvant sous lui et posez-le sur la case de départ, au milieu de la planche de jeu.

4 Mélangez bien les 30 cartes et donnez-en **2**, face cachée, à chacun des joueurs qui les prennent alors en main. Les cartes restantes sont posées en pile, face cachée, à côté de la planche de jeu. Si un joueur a reçu 2 cartes identiques, il remet l'une d'entre elles sous la pile et en tire une autre.

5 Donnez le dé au joueur le plus jeune, qui commence alors la partie.

Contenu

- 1 grande planche de jeu
- 2 petites planches de jeu
- 30 cartes de pierres précieuses
- 1 figurine dragon
- 1 dé (2,3,3,4, )

Preparing to play

Before playing for the first time, remove all the cards carefully from the punched boards.

1 Place the two game boards with the printed sides face-up into the box on the black shelf. The small game boards can be positioned in any direction you choose.


2 Place the large game board in any direction you choose onto the two small game boards. The side with the light start field **A** is easier, whereas the side with the dark start field **B** is somewhat trickier.

3 Switch the dragon figure on via the switch on the bottom of the figure. Position the dragon on the start field in the middle of the game board.

4 Shuffle all 30 cards well, and deal each player **2 cards** face-down. Each player picks up their cards. The rest of the cards are placed next to the game board as a concealed pile. If a player has two identical cards, they put one of the cards back on the bottom of the pile and pick up a new card.

5 Give the youngest player the dice, since the youngest player starts the game.

Contents

- 1 large game board
- 2 small game boards
- 30 precious stones cards
- 1 dragon figure
- 1 dice (2,3,3,4, )

Spelvoorbereiding

Haal voor het eerste spel voorzichtig alle kaarten uit de stansplaatsen.

1 Leg de 2 kleine spelplannen met de bedrukte zijde naar boven in de doos op het zwarte vlak. De kleine spelplannen kunnen in elke richting worden neergelegd.


2 Leg het grote spelplan in de gewenste richting op de 2 kleine spelplannen. De zijde met het lichte startveld **A** is makkelijker, de zijde met het donkere startveld **B** is wat moeilijker.

3 Schakel het drakenfiguur met de schakelaar aan de onderzijde van het figuur in. Zet de draak op het startveld in het midden van het speelveld.

4 Schudt alle 30 kaarten goed en geef elke speler **2** verdeckte **kaarten**, die elke speler in de hand neemt. De resterende kaarten worden naast het speelveld als verdeckte stapel klaargelegd. Als een speler 2 dezelfde kaarten heeft ontvangen, legt hij een van de beide kaarten weer onder de stapel en trekt hij een nieuwe kaart.

5 Geef de jongste speler de dobbelsteen. Nu begint het spel.

Inhoud

- 1 groot spelplan
- 2 kleine spelplannen
- 30 edelsteen-kaarten
- 1 drakenfiguur
- 1 dobbelsteen (2,3,3,4, )

Preparativi

Prima di giocare per la prima volta staccate con attenzione tutte le carte dalle tavole prefustellate.

1 Inserite all'interno della scatola le 2 plance di gioco piccole con il lato stampato verso l'alto sul supporto nero. Le plance di gioco piccole possono essere inserite in un senso a piacere.


2 Appoggiate la plancia di gioco grande sulle 2 plance di gioco piccole in un senso a piacere. Il lato con la casella di partenza chiara **A** è più facile, mentre quello con la casella di partenza scura **B** è leggermente più difficile.

3 Attivate il drago mediante l'interruttore posto sulla base della figura, e ponetelo sulla casella di partenza al centro della plancia di gioco.

4 Mescolate bene le 30 carte e distribuite ad ogni giocatore **2 carte** coperte, che vanno tenute in mano. Disponete le carte restanti accanto alla plancia di gioco formando un mazzetto coperto. Chi riceve 2 carte dello stesso colore potrà una delle due carte nuovamente sotto il mazzetto e preleverà una nuova carta.

5 Il giocatore più giovane prende il dado e inizia il gioco.

Contenuto

- 1 plancia di gioco grande
- 2 plance di gioco piccole
- 30 carte-pietra preziosa
- 1 figura drago
- 1 dado (2,3,3,4, )



Spielverlauf

Die funkelnden Edelsteine

Seht euch vor Spielbeginn das Spielfeld genau an: Auf dem Spielfeld gibt es Edelstein-Felder in 6 unterschiedlichen Farben. Jedes Edelstein-Feld ist 4-mal vorhanden. Auf manchen Feldern speit Edgar Feuer, wenn er darüber geschoben wird oder genau darauf landet.

Wenn du an der Reihe bist, würfelst du den Würfel.

A Hast du eine 2, 3 oder 4 gewürfelt?

Bewege Edgar um **genau die gewürfelte Anzahl** an Feldern in **eine beliebige Richtung** auf ein Feld. Dabei musst du Edgar immer entlang der Wege und über die anderen Edelstein-Felder schieben. Die Augenzahl des Würfels **muss komplett gezogen** werden. Du kannst nicht schon vorher stehenbleiben. Weiterhin darf Edgar während seines Zugs nicht zwei Mal über das gleiche Feld bewegt werden. **B** Du musst dich also für eine Richtung entscheiden.

Wenn du Edgar bewegst, darfst du ihn **nicht anheben**. Edgar wird bei diesen **Würfelergebnissen immer über den Spielplan geschoben**.

C Hast du ein Drachensymbol gewürfelt?

Edgar fliegt! Nun darfst du **Edgar hochheben** und ihn **direkt auf 1 beliebiges neues Feld stellen**.

Edgar speit Feuer!

Wenn Edgar am **Ende eines Zuges** auf einem Feld gelandet ist, auf dem er **Feuer speit**, legst du eine deiner Karten **offen vor dir ab**, wenn die **Edelstein-Farbe** deiner Karte der Edelstein-Farbe auf dem Feld **entspricht**. Daraufhin **ziehst du 1 neue Karte** vom Stapel und dein Zug ist vorbei. Solltest du dann 2 gleiche Karten auf der Hand haben, legst du eine der beiden Karten wieder verdeckt unter den Stapel und ziehst eine neue Karte. Nun ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Edgar speit kein Feuer

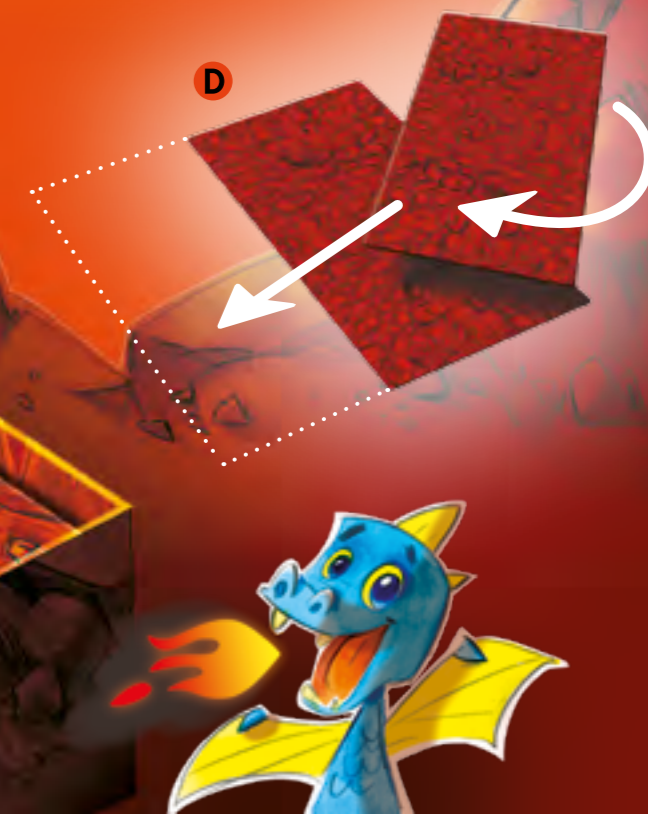
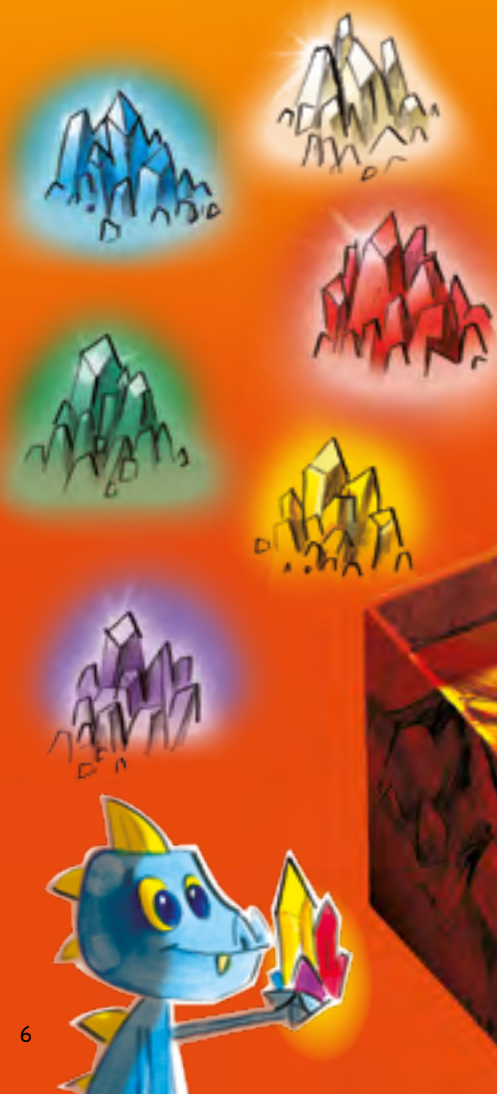
Schade. Wenn Edgar **am Ende deines Zuges** auf einem Feld landet, auf dem er **kein Feuer speit**, ist dein **Zug vorbei**. Aber merke dir gut auf welchen Feldern Edgar Feuer speit, denn das wird dir im nächsten Zug helfen. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Spielende

Der Spieler, der zuerst **6 beliebige Karten** vor sich **ablegen** konnte, gewinnt das Spiel.

Noch eine Runde!

Um eine neue Runde zu spielen, nehmt ihr die Spielpläne aus der Schachtel und legt sie in einer neuen Anordnung wieder zurück. **D** Schon sind die Felder auf denen Edgar Feuer spuckt, an einem anderen Ort. Ihr könnt auch die Seite mit dem dunklen Startfeld verwenden, denn die ist ein bisschen schwieriger.



Déroulement du jeu

Les pierres précieuses étincelantes

Avant de commencer à jouer, regardez bien la planche de jeu. Elle contient des cases de pierres précieuses de 6 couleurs différentes, chacune de ces cases de couleur étant représentée 4 fois. Lorsqu'il est déplacé sur certaines de ces cases, ou lorsqu'il y arrive directement, Edgar crache du feu.

Une fois ton tour venu, tu lances le dé.

A Tu as fait un 2, un 3 ou un 4 ?

Déplace alors Edgar d'autant de cases que les points indiqués par le dé, dans une direction quelconque de la planche. Pour cela, tu dois toujours pousser Edgar le long des lignes et sur les autres cases de pierres précieuses. Il faut que tu avances du nombre exact de points indiqués par le dé. Tu n'as pas le droit de t'arrêter avant. En outre, Edgar ne doit pas passer deux fois sur le même champ pendant son déplacement. **B** À toi donc d'opter en faveur d'une direction. Quand tu déplaces Edgar, tu ne dois pas le soulever.

Lorsque le dé indique des points, Edgar doit toujours être glissé sur la planche de jeu.

C Le dé te montre le symbole du dragon ?

Edgar s'envole ! Maintenant, tu as le droit de soulever Edgar pour le poser directement sur 1 nouvelle case quelconque.

Edgar crache du feu !

Si, à la fin d'un tour, Edgar s'est posé sur une case sur laquelle il crache du feu, tu poses alors l'une de tes cartes devant toi, dans la mesure où la couleur de la pierre précieuse de ta carte est identique à celle de la case sur la planche de jeu. Ensuite, tu tires 1 nouvelle carte de la pile et ton tour s'achève. Si tu as 2 cartes identiques en main, tu remets l'une d'entre elles face cachée sous la pile et tu en tires une autre, après quoi c'est au tour du joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Edgar ne crache pas de feu

Domage ! Si, à la fin de ton tour, Edgar s'est posé sur une case sur laquelle il ne crache pas de feu, ton tour s'achève. Mais fais bien attention aux cases sur lesquelles Edgar crache du feu, car ceci t'aidera au tour suivant. Après quoi c'est au tour du joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin du jeu

Le joueur arrivant le premier à déposer 6 cartes quelconques devant lui remporte la partie.

Nouvelle partie !

Avant d'entamer une nouvelle partie, retirez les planches de jeu de la boîte et remettez-les en place dans un autre sens. Les cases sur lesquelles Edgar crache du feu se trouvent alors à un autre endroit. **D** Vous pouvez tout aussi bien utiliser la planche de jeu avec la case de départ sombre, car elle est légèrement plus difficile.



The game

The shiny gemstones

Take a good look at the game board before starting the game: there are gemstone fields in six different colours on the game board. Each gemstone field is represented four times. Edgar breathes fire when he is pushed onto certain fields or lands on them.

When it is your turn, throw the dice.

A Have you thrown a 2, 3 or 4? If so, then move Edgar the precise number of fields in any direction you choose on one field. You always have to push Edgar along the paths and across the other gemstone fields. Edgar must be moved exactly the number of points on the dice. Furthermore, Edgar may not be moved across the same field twice during his move. This means that you have to decide on one direction only. **B** When you move Edgar, you are not allowed to lift him up.

When you throw any of these numbers, Edgar is always pushed across the game board.

C Have you thrown a dragon symbol? Edgar can fly! Now you are allowed to pick Edgar up and place him directly onto any new field you choose.

Edgar breathes fire!

If, at the end of a move, Edgar lands on a field on which he breathes fire, place one of your cards down in front of you if the colour of the gemstone on your card is the same as the colour of the gemstone on the field. You then pick up one new card from the pile and that is the end of your turn. If you have two identical cards in your hand, put one of the cards, face down, back on the bottom of the pile and take a new card. The game then continues in a clockwise direction.

Edgar doesn't breathe fire

Pity. If, at the end of your move, Edgar lands on a field on which he doesn't breathe fire, that is the end of your turn. However, pay good attention to the fields on which Edgar breathes fire, since this will help you next time round. The game then continues in a clockwise direction.

End of the game

The first player to put down any six cards in front of them wins the game.

Another round!

In order to play another round, remove the game boards from the box and put them back in different positions. **D** The fields on which Edgar breathes fire are now in different places. You can also use the side with the dark start field, making it a bit trickier.



Spelverloop

De vonkelende edelstenen

Controleer voor het begin van het spel het speelveld op: Op elk speelveld zijn er edelsteen-velden in 6 verschillende kleuren. Elk edelsteen-veld is 4 keer aanwezig. Op veel velden spuwt Edgar vuur, als hij over het veld wordt geschoven of erop landt.

Als je aan de beurt bent, gooi je de dobbelsteen

A Heb je een 2, 3 of 4 geworpen?

Verplaats Edgar **exact het aantal geworpen velden** in een **gewenste richting** naar een veld. Daarbij moet je Edgar altijd langs de route en over de andere edelsteen-velden schuiven. Het aantal ogen van de dobbelsteen **moet volledig worden afgelegd**. Je mag nooit eerst blijven staan. Bovendien mag Edgar tijdens zijn tocht niet tweemaal over hetzelfde veld worden verplaatst. **B** Je moet dus voor één richting kiezen.

Als je Edgar verplaatst, mag je hem **niet optillen**. Edgar wordt bij dit dobbelresultaat altijd over het spelplan **geschoven**.

C Heb je een drakensymbool geworpen?

Edgar vliegt! Nu mag je **Edgar optillen** en hem **direct op 1 gewenst nieuw veld plaatsen**.

Edgar spuwt vuur!

Als Edgar **aan het einde van een beurt** op een veld is geland, waarop hij **vuur** spuwt, **leg je een van jouw kaarten voor je neer**, als de **edelsteen-kleur** van jouw kaart **overeenkomt** met de edelsteen-kleur op het veld. Daarna **trek je 1 nieuwe kaart** van de stapel en is jouw beurt voorbij. Als je 2 dezelfde kaarten in je hand hebt, leg je een van de beide kaarten verdeckt weer onderop de stapel en trek je een nieuwe kaart. Nu is de volgende speler met de klok mee aan de beurt.

Edgar spuwt geen vuur

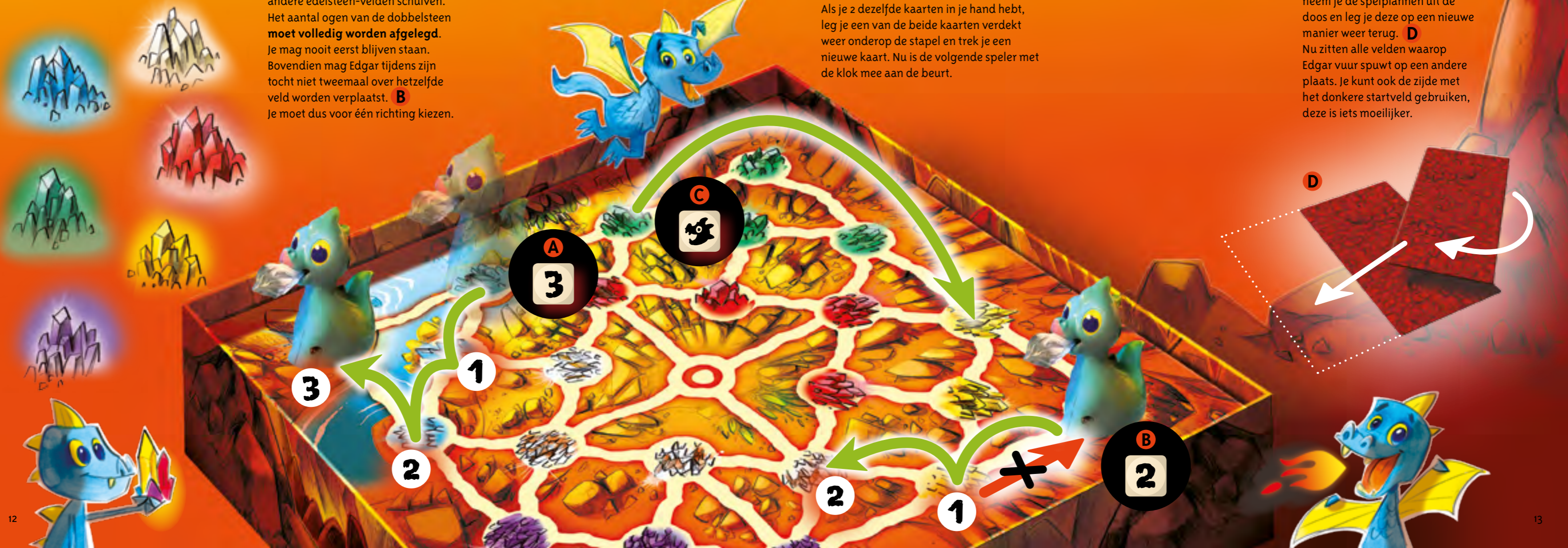
Jammer. Als Edgar **aan het einde van jouw beurt** op een veld landt, waarop hij **geen vuur** spuwt, is jouw **beurt voorbij**. Onthoud goed op welke velden Edgar vuur spuwt, dat kan je bij jouw volgende beurt helpen. Daarna is de volgende speler met de klok mee aan de beurt.

Einde van het spel

De speler die als eerste **6 kaarten naar keuze** voor zich **neer kan leggen**, wint het spel.

Nog een ronde!

Om een nieuwe ronde te spelen, neem je de spelplannen uit de doos en leg je deze op een nieuwe manier weer terug. **D** Nu zitten alle velden waarop Edgar vuur spuwt op een andere plaats. Je kunt ook de zijde met het donkere startveld gebruiken, deze is iets moeilijker.



Svolgimento del gioco

Le scintillanti pietre preziose

Prima di iniziare il gioco guardate bene la plancia di gioco: ci sono diverse caselle su cui sono raffigurate pietre preziose in sei colori diversi. Ogni colore è presente quattro volte.

Quando verrà spostato o atterrerà direttamente su alcune caselle, Edgar sputerà fuoco.

Quando è il tuo turno, lancia il dado.

A Hai ottenuto con il dado un 2, 3 o un 4?

Muovi Edgar sulla plancia in una direzione a piacere di un numero di caselle pari al numero ottenuto dal lancio del dado. Edgar deve essere spostato sempre lungo le linee e sulle altre caselle su cui sono raffigurate le pietre preziose. Il drago deve percorrere esattamente il numero di caselle ottenuto con il dado, e non può fermarsi prima.

B Durante il suo movimento, Edgar non può ripassare due volte sulle stesse caselle (ovvero non può andare avanti ed indietro nella stessa mossa). Quando muovi Edgar, non puoi sollevarlo.

Devi sempre spostare Edgar facendolo scivolare sulla plancia, secondo il risultato ottenuto con il dado.

C Hai ottenuto con il dado il simbolo del drago?

Edgar vola! Ora puoi sollevare Edgar e farlo atterrare direttamente su una nuova casella a piacere.

Edgar sputa fuoco!

Edgar ha terminato le sue mosse su una casella dove sta sputando fuoco? Hai in mano una carta con le gemme dello stesso colore di quelle della casella di Edgar? Bene! Ha trovato le gemme che cercava! Mostra quella carta e scartala davanti a te. Dopodiché preleva una nuova carta dal mazzetto: il tuo turno è concluso. Se hai due carte uguali in mano, poni una delle due carte coperte nuovamente sotto il mazzetto e preleva una nuova carta. Tocca ora al giocatore successivo in senso orario.

Edgar non sputa fuoco

Peccato! Se Edgar al termine delle sue mosse giunge su di una casella sulla quale non sputa fuoco, il tuo turno è concluso.

Devi però tenere bene a mente in quali caselle Edgar può sputare fuoco: potrebbe esserti utile saperlo quando sarà nuovamente il tuo turno. Dopodiché tocca al giocatore successivo in senso orario.

Fine del gioco

Il giocatore che riesce per primo a posare davanti a sé 6 carte qualsiasi vince il gioco.

Ancora una partita?

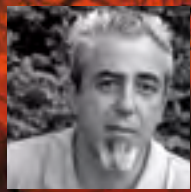
Per giocare una nuova partita, estraete le 2 plance di gioco piccole dalla scatola e disponetele nuovamente nella scatola ma in modo diverso. In questo modo le caselle in cui Edgar sputa fuoco saranno disposte in modo diverso. **D** È anche possibile utilizzare il lato della plancia di gioco grande con la casella di partenza scura, che è di livello leggermente più difficile.



ARVI

2-4
ab 5 Jahre
15-20 min.

Copyright:
DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.dreimagier.de
Art.-Nr. 40875



Autoren / Auteurs / Authors / Auteurs / Autori :
Carlo Emanuele Lanzavecchia, Walter Obert
Berater / Conseiller / Consultant / Adviseur / Consulente:
Donald Ullman
Gestaltung / Conception / Design / Ontwerp / Creazione :
Rolf (ARVi) Vogt
Redaktion / Rédaction / Editorial / Redactie / Redazione :
Thorsten Gimmler & Matthias Karl