

DE Angriff der Drachen



Ein Aktionsspiel für 2-5 Spieler ab 5 Jahren von Thilo Hutzler.

Spieldauer: ca. 15 min.

Spielmaterial

35 Chips (20 Ausrüstungs-Chips, 10 Drachen-Chips, 5 Alien-Chips)

4 Super 4 Ablage-Kärtchen

1 Chamäleon (Holzspielstein)

1 Würfel

Spielidee

Ruby, Twinkle, Alex und Gene müssen gemeinsam neue Abenteuer bestehen, denn der schwarze Baron führt nur Böses im Schilde. Er hat eine ganze Armee von Drachen mobilisiert, die schon im Anflug auf das Ritterland sind. Mit dem Chamäleon machen sich die Super 4 auf den Weg, um die Ausrüstung zu bekommen, die sie für die Befreiung des Ritterlands benötigen. Nur gemeinsam könnt ihr es schaffen, die Drachen zu verjagen, um wieder ein friedliches Leben in Ritterland einkehren zu lassen...

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel löst ihr vorsichtig die Chips und die Ablage-Kärtchen aus den Stanztafeln.

Bevor es losgeht, mischt ihr zuerst alle Chips und legt sie - mit etwas Abstand zueinander - in die Tischmitte. Außen herum legt ihr die Super 4 Ablage-Kärtchen. Den Würfel und das Chamäleon legt ihr ebenfalls bereit.



Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt, dann spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn.

Wenn du an der Reihe bist, würfelst du.



Zeigt der Würfel einen **Ausrüstungsgegenstand**, musst du versuchen, diesen mit dem Chamäleon zu treffen, indem du es

mit den Fingern in die entsprechende Richtung schnippst. Zum Schnippen legst du das Chamäleon auf deiner Tischseite vor dir ab. Hast du den richtigen Chip getroffen, sodass er nach dem Schnippen das Chamäleon berührt, darfst du ihn auf das dazugehörige Ablage-Kärtchen legen.

Berührt das Chamäleon nach dem Schnippen **mehrere** passende Ausrüstungsgegenstände, darfst du dir einen aussuchen und auf das dazugehörige Ablage-Kärtchen legen.

Berührt das Chamäleon nach dem Schnippen **keinen** passenden Ausrüstungsgegenstand, passiert nichts, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Das Schnippen solltet ihr vorab ein wenig üben. Es ist auch erlaubt, dem Chamäleon mit der Fingerkuppe einen Schubs zu geben.



Wenn das Chamäleon nach dem Schnippen einen **Alien** berührt, darfst du diesen als Joker verwenden und auf ein beliebiges Ablage-Kärtchen legen.



Berührt das Chamäleon nach dem Schnippen einen **Drachen**, musst du diesen nehmen und auf ein freies Feld eines beliebigen Super 4 Ablage-Kärtchens legen. Berührt das Chamäleon zusätzlich noch einen Ausrüstungs-Chip, darfst du diesen nehmen und kannst den Drachen liegen lassen.

Auf jedem Super 4 Ablage-Kärtchen kann immer nur ein Drache liegen. Liegt auf jedem Ablage-Kärtchen ein Drache, haben der schwarze Baron und die Drachen das Spiel gewonnen!

Liegt auf einem Ablage-Kärtchen ein Drachen-Chip, darfst du den nächsten passenden Ausrüstungs-Chip, den du getroffen hast, dort nicht ablegen. Stattdessen nimmst du den Drachen-Chip vom Kärtchen und legst ihn wieder in die Tischmitte.



Würfelst du das **Fragezeichen**, darfst du, nachdem du das Chamäleon in die Mitte geschnippst hast, aus den direkt umliegenden Chips einen beliebigen aussuchen und ablegen. Das Chamäleon muss die Chips hierfür nicht berühren.



Würfelst du den **Drachenjoker**, darfst du einen beliebigen, auf einem Ablage-Kärtchen ausliegenden Drachen, wieder zurück in die Tischmitte setzen.

Spielende

Ihr habt alle zusammen **gewonnen**, sobald auf einem Ablage-Kärtchen alle 5 Ausrüstungs-Chips (oder Alien-Chips) liegen.

Der schwarze Baron und die Drachen haben gewonnen, wenn auf jedem Ablage-Kärtchen ein Drache liegt.

Variante zum Einstieg

Wenn ihr zum ersten Mal auf Drachenjagd geht, könnt ihr auch die Einstiegsvariante spielen.

Hierfür benötigt ihr keinen Würfel. Statt zu würfeln, siehst du dir zunächst an, wie die Ausrüstungs-Chips in der Tischmitte verteilt sind. Du darfst dann frei entscheiden, welchen Ausrüstungsgegenstand du mit dem Chamäleon erreichen willst. Liegt zum Beispiel ein Zauberstab für dich günstig, dann kündigst du an, dass du diesen versuchst zu treffen.

Anschließend schnippst du das Chamäleon. Dafür gelten die gleichen Regeln wie im Grundspiel.

Attaque des dragons



Un jeu d'action de Thilo Hutzler pour 2 à 5 joueurs à partir de 5 ans.

Durée du jeu : env. 15 min.

Contenu du jeu

35 jetons (20 jetons d'équipement, 10 jetons dragon, 5 jetons alien)

4 cartes de pose Super 4

1 Caméléon (pion en bois)

1 dé

Idée du jeu

Ruby, Étincelle, Alex et Gene doivent affronter ensemble de nouvelles aventures, car le Baron Noir est plein de mauvaises intentions. Il a déjà mobilisé toute une armée de dragons qui ont pris leur envol en direction de Médiévalia. Avec Caméléon, les Super 4 se mettent en route pour s'armer de l'équipement dont ils ont besoin pour libérer Médiévalia. Ce n'est

qu'ensemble que vous pouvez arriver à chasser les dragons et à rétablir la paix dans l'île des chevaliers ...

Préparatifs

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

Avant de commencer, mélangez bien tous les jetons et posez-les au milieu de la table, en les écartant légèrement les uns des autres.

Disposez les cartes de pose Super 4 autour des jetons. Tenez également le dé et Caméléon à disposition.



Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence et la partie se joue ensuite à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Une fois ton tour venu, tu lances de dé :



Si le dé indique un **élément d'équipement**, tu dois essayer de le toucher avec le Caméléon, en projetant ce dernier avec une chiquenaude dans la direction correspondante. Pour cela, tu places le Caméléon devant toi, sur ton côté de la table. Si tu as réussi à toucher le jeton correct, de sorte qu'il touche le Caméléon après la chiquenaude, tu as le droit de le poser sur la carte de dépose correspondante.

Si, après la chiquenaude, le Caméléon touche **plusieurs** éléments d'équipement appropriés, tu as le droit d'en choisir un et de le poser sur la carte de dépose correspondante.

Si, après la chiquenaude, le Caméléon ne touche **aucun** élément d'équipement approprié, il ne se passe rien et c'est au tour du joueur suivant.

Exercez-vous auparavant un peu à la chiquenaude. Il est également permis de propulser le Caméléon du bout du doigt.



Si, après la chiquenaude, le Caméléon touche un **alien**, tu as le droit de l'utiliser en tant que joker et de le poser sur une carte de dépose quelconque.



Si, après la chiquenaude, le Caméléon touche un **dragon**, tu dois le prendre et le poser sur un champ libre quelconque d'une carte de dépose Super 4. Si, en plus, le Caméléon touche un jeton d'équipement, tu as le droit de prendre ce jeton et de laisser le dragon de côté.

Chacune des cartes de dépose Super 4 n'a le droit de ne comporter qu'un seul dragon. Autrement dit, si un dragon est déjà posé sur chacune des cartes de dépose, le Baron Noir et les dragons remportent la partie !

Si un dragon est posé à l'endroit où tu aurais la possibilité de placer ton prochain jeton d'équipement, tu ne peux pas poser ton jeton. À la place, tu retires le jeton dragon de la carte de pose et tu le reposes au milieu de la table.



Si le dé t'indique le **point d'interrogation**, tu as le droit - après la chiquenaude du Caméléon au milieu de la table - de prendre un jeton quelconque parmi ceux se trouvant dans les alentours directs et de le déposer. Pour cela, le Caméléon n'est pas obligé de toucher les jetons.



Si le dé t'indique le **joker dragon**, tu as le droit de retirer un dragon d'une quelconque carte de dépose et de le remettre au milieu de la table.

Fin du jeu

Vous avez tous ensemble **gagné**, dès que tous les 5 jetons d'équipement (ou jetons alien) reposent sur une carte de dépose.

Le Baron Noir et les dragons ont gagné si chaque carte de dépose contient un dragon.

Variante de départ

Si vous jouez pour la première fois à la chasse aux dragons, vous pouvez opter en faveur d'une autre variante.

Dans ce cas, vous n'avez pas besoin de dé. Au lieu de lancer le dé, tu regardes tout d'abord comment les jetons d'équipement sont répartis au milieu de la table. À toi de décider alors quel élément d'équipement tu souhaites atteindre avec le Caméléon. Si une baguette magique, par exemple, se trouve à ta portée, tu signales que tu vas tenter de la viser.

Après quoi tu administres une chiquenaude au Caméléon. Toutes les autres règles du jeu restent sinon inchangées.

Assalto dei draghi

SUPER4

playmobil

Un gioco d'azione per 2-5 giocatori da 5 anni in su, di Thilo Hutzler.

Durata del gioco: circa 15 minuti

Materiale di gioco

35 gettoni (20 gettoni d'attrezzatura, 10 gettoni drago, 5 gettoni alieno)

4 carte di deposito Super 4

1 Camaleonte (pedina in legno)

1 dado

Idea del gioco

Ruby, Brillì, Alex e Gene devono affrontare insieme una nuova avventura, perchè il Barone nero sta tramando un'altra azione malvagia. Infatti ha mobilitato un intero esercito di draghi che stanno già volando verso Medievalia. Con il Camaleonte, i Super 4 si mettono in cammino per munirsi dell'attrezzatura necessaria per liberare Medievalia. Solo tutti uniti possono riuscire a scacciare i draghi per riportare finalmente la pace a Medievalia...

Preparativi

La prima volta che si gioca, occorre staccare tutti i gettoni e le carte di deposito Super 4 dalle sagome pretranciate.

Prima di iniziare, mischiate dapprima tutti i gettoni e ponetele – ad una certa distanza l'una dall'altra – al centro del tavolo. Tutto attorno, all'esterno, disponete le carte di deposito Super 4. Tenete pronti anche il dado e il Camaleonte.



Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più giovane, poi seguono a turno gli altri giocatori in senso orario.

Quando è il tuo turno, tira il dado.



Se lanciando il dado ottieni un **oggetto d'attrezzatura**, devi cercare di raggiungere il gettone corrispondente colpendolo con il Camaleonte, che dovrai schioccarlo con le dita nella direzione giusta. Per schioccarlo in questo modo, posiziona il Camaleonte davanti a te dal tuo lato del tavolo. Se hai colpito il gettone giusto, cioè se schioccando il Camaleonte sei riuscito a toccarlo, puoi metterlo sulla carta di deposito Super 4 corrispondente.

Se il Camaleonte dopo lo schiocco va a toccare **più** oggetti d'attrezzatura che possono andare bene, puoi sceglierne uno e deporlo sulla carta di deposito Super 4 corrispondente.

Se il Camaleonte dopo lo schiocco **non va a toccare** alcun oggetto d'attrezzatura, non succede nulla, semplicemente il turno passa al giocatore successivo.

E' meglio esercitarsi un po' prima di spingere la pedina con lo schiocco delle dita. E' anche permesso dare semplicemente una spinta al Camaleonte con la punta del dito.



Se il Camaleonte dopo lo schiocco va a toccare un **alieno**, puoi utilizzare quest'ultimo come jolly e deporlo su una carta di deposito Super 4 a piacere.



Se il Camaleonte dopo lo schiocco va a toccare un **drago**, devi prendere quest'ultimo e deporlo su una casella libera di una carta di deposito Super 4 a piacere. Se il Camaleonte in più va a toccare anche un gettone d'attrezzatura, puoi prendere quest'ultimo e lasciare il drago.

Su ogni carta di deposito Super 4 può sempre essere deposto un solo drago. Se accade che tutte le carte di deposito Super 4 hanno una casella occupata da un drago, il Barone nero e i draghi hanno vinto la sfida!

Se su una carta di deposito Super 4 si trova un gettone drago, non potrai deporre alcun gettone d'attrezzatura, anche se corrispondente. Invece, prendi il gettone drago dalla carta di deposito e lo rimetti al centro del tavolo.



Se con il dado ottieni un **punto interrogativo**, dopo che hai schioccato il Camaleonte al centro, puoi scegliere e deporre un gettone a piacere tra quelle che si trovano direttamente intorno. In questo caso, il Camaleonte non a bisogno di toccare i gettoni.



Se con il dado ottieni il **drago jolly**, puoi rimettere al centro del tavolo uno dei draghi a piacere tra quelli posizionati su una carta di deposito Super 4.

Fine del gioco

Sarete tutti insieme **vincitori**, non appena su una carta di deposito Super 4 saranno stati posizionati tutte e 5 i gettoni d'attrezzatura (o i gettoni alieni).

Avranno invece vinto il Barone nero e i draghi se su ogni carta di deposito Super 4 sarà posizionato un drago.

Variante per principianti

Se andate per la prima volta a caccia di draghi, potete giocare anche una variante per principianti.

In questo caso per giocare non vi serve il dado. Invece di lanciare il dado, infatti, dovrai prima guardare come sono distribuiti i gettoni d'attrezzatura al centro del tavolo. Quindi potrai decidere quale oggetto d'attrezzatura vuoi raggiungere con il Camaleonte. Se per esempio ti è comodo raggiungere una bacchetta magica, puoi annunciare che cercherai di colpire quel gettone.

Dopodiché, spingi il Camaleonte schioccando le dita. A questo punto valgono le stesse regole del gioco base.



© 2016 morgen studios GmbH, Berlin, and Method Animation, Paris

® PLAYMOBIL, pronounced: plāy-mō-bēēl, www.playmobil.com

Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437, D-12313 Berlin, Germany
www.schmidtspiele.de

51299

