



Spielanleitung · Instructions · Règle du jeu · Spelregels
Instrucciones · Istruzioni

Drache Donnerzahn

QUARTETT



Dragon Rapid Fire – Quartets · Au pays des petits dragons – Jeu de cartes
Draak Dondertand - Kwartet · Dragón Diente de Trueno – Familias
Drago Mordituono – Quartetto

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2017

Drache Donnerzahn Quartett

Ein Kartenspiel-Klassiker mit Feuerkristallen für 2 - 6 Spieler von 4 - 99 Jahren.

Illustration: Janina Görrissen

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Drache Donnerzahn und seine Freunde spielen heute Quartett! Habt ihr Lust mitzuspielen? Dann kommt mit ins Drachental und hört gut zu: Ein Quartett besteht aus vier genau gleichen Karten. Um diese zu erhalten, müsst ihr immer im Blick haben, welche Karten ihr auf der Hand habt und eure Mitspieler nach fehlenden Karten fragen. Hat der betreffende Mitspieler die gesuchte Karte, muss er sie abgeben. Für jedes vollständige Quartett bekommt ihr einen Feuerkristall. Wer schafft es, die meisten Feuerkristalle zu sammeln?

Spielinhalt

32 Quartettkarten (= 8 Quartette), 6 Felsenkarten,
8 Feuerkristalle, 1 Spielanleitung



Quartett für 3 - 6 Spieler

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält eine Felsenkarte und legt sie vor sich. Überzählige Felsenkarten werden nicht benötigt und kommen in die Schachtel zurück. Mischt anschließend alle Quartettkarten und verteilt sie dann verdeckt reihum an die einzelnen Mitspieler. Können die Karten nicht gleichmäßig verteilt werden, spielt es keine Rolle, wenn manche Spieler eine Karte mehr haben. Haltet die Feuerkristalle bereit.

Spielablauf

Nehmt zunächst eure Karten auf die Hand und schaut sie euch genau an: Wer bereits Quartette bilden kann, darf die vier Karten offen vor sich ablegen. Zur Belohnung erhält der Spieler für jedes Quartett einen Feuerkristall und legt ihn auf seine Felsenkarte.

Wer am besten wie ein Drache fauchen kann, beginnt. Frage einen beliebigen Mitspieler nach einem Drachen, von dem du bereits mindestens eine Karte auf der Hand hast.





Beispiel:

Mögliche Frage: „Mia, hast du einen gelben Drachen?“ oder „Paula, hast du einen roten Drachen?“

Hat der Mitspieler die Karte, nach der du gefragt hast?

- **Ja!** Prima, er muss dir die Karte geben. Jetzt darfst du ihn oder einen anderen Mitspieler erneut nach einer Karte fragen.
- **Nein!** Schade, du darfst keine weitere Frage stellen. Stattdessen ist der von dir zuletzt gefragte Mitspieler an der Reihe.

Sobald du ein vollständiges Quartett bilden kannst, endet dein Zug. Nimm die vier Karten und lege sie offen vor dir ab. Zur Belohnung erhältst du einen Feuerkristall. Lege diesen auf deine Felsenkarte. Anschließend ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe.

Achtung:

Hat ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand, darf er auch nicht mehr nach Karten fragen und muss bis zum Ende des Spiels aussetzen.

Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Quartette abgelegt wurden. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Feuerkristallen, bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Quartett für 2 Spieler

Es gelten die Regeln des Quartetts für 3 bis 6 Spieler mit folgenden Änderungen:

- Zu Beginn erhält jeder Spieler zehn Quartettkarten. Die restlichen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel bereit gelegt.
- Hat dein Mitspieler die Karte nicht, nach der du gefragt hast, musst du eine Karte vom Stapel ziehen und dein Mitspieler darf die nächste Frage stellen.
- Das Spiel endet, wenn ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand hat.

Dragon Rapid Fire Quartets



A classic card game with fire crystals, for 2 - 6 players from 4 - 99 years old.

Illustrator: Janina Görrissen
Length of game: approx. 10 minutes

Dragon Rapid Fire and his friends are playing quartet today! Do you feel like joining in? Then come along to Dragon Valley and listen closely; a quartet consists of four cards that are exactly the same. To collect these, you always have to keep an eye on what cards you have in your hand and ask your fellow players for missing cards. If the player you ask has the card you're looking for, they must give it to you. You earn one fire crystal for every full quartet. Who can collect the most fire crystals?

Contents

32 quartet cards (= 8 quartets), 6 rock cards, 8 fire crystals, 1 set of instructions.



Quartet for 3 to 6 players

Preparation

Each player receives a rock card and places it in front of them. The remaining rock cards are not needed and should be put back into the box. Shuffle all the quartet cards and distribute them face down to all the players. It doesn't matter if some players have one card more than others if you can't pass out an even number of cards. Keep the fire crystals handy.

How to play

First take a good look at the cards you are holding in your hand; if you can already form a quartet then that's good luck! Go ahead and lay those four cards face-up on the table. As a reward, the player is given a fire crystal for each quartet. Players should place their crystal on their rock card.

The person who can best hiss like a dragon may start. Ask any player for one dragon that matches a card you have in your hand.





Example:

Possible question: "Mia, do you have a yellow dragon?" or "Paula, do you have a red dragon?"

Does the player have the card that you asked for?

- **Yes!** Great. They need to give you the card. Now you can ask them or another player for another card.
- **No!** Too bad. You may not ask any more questions. Now the player that you asked last has their turn.

As soon as you can finish a full quartet, your turn is over. Take the four cards and place them face up in front of you. As a reward, you will receive a fire crystal. Place it on your rock card. It is now the next player's turn; play in a clockwise direction.

Warning:

If a player is out of cards then he/she cannot ask others for cards; this player must wait until the game is over.

End of the game

The game ends when all of the quartets have been placed on the table. The player with the most fire crystals wins, and if the score is tied, then there can be multiple winners.

Quartet for 2 players

The basic rules of the quartet game for 3 - 6 players apply, but with the following changes:

- At the beginning, each player is given ten quartet cards. Place the remaining cards face down in a draw pile.
- If the other player doesn't have the card you asked for, you may pull a card from the stack. It is then the next player's turn.
- The game ends when one player doesn't have any more cards in their hand.

Au pays des petits dragons

Jeu de cartes



Un jeu de cartes classique avec des pierres volcaniques pour 2 à 6 joueurs de 4 à 99 ans.

Illustration: Janina Görrissen

Durée du jeu : env. 10 minutes

FRANÇAIS

Aujourd'hui, le dragon Croc-Tonnerre joue au jeu des familles avec ses amis ! Voulez-vous jouer vous aussi ? Alors, direction la vallée des dragons ! Chaque famille se compose de quatre cartes parfaitement identiques. Pour les obtenir, vous devez bien regarder quelles cartes vous avez en main et demander celles qui vous manquent aux autres joueurs. Si le joueur interrogé possède la carte que vous cherchez, il vous la donne. Chaque famille complète vous rapporte une pierre volcanique. Qui réunira le plus grand nombre de pierres volcaniques ?

Contenu du jeu

32 cartes de dragons (= 8 familles), 6 cartes de dépôt,
8 pierres volcaniques, 1 règle du jeu



Jeu des familles pour 3 à 6 joueurs

Préparatifs

Chaque joueur reçoit une carte de dépôt qu'il pose devant lui. Rangez dans la boîte les cartes de dépôt non utilisées. Mélangez ensuite toutes les cartes de familles, puis distribuez-les faces cachées une à une aux différents joueurs. Cela n'a pas d'importance si tous les joueurs ne reçoivent pas le même nombre de cartes et que certains en ont une de plus. Préparez les pierres volcaniques.

FRANÇAIS

Déroulement de la partie

Commencez par tous examiner vos cartes : si un joueur peut déjà former une famille de quatre cartes, il la pose face visible devant lui. Pour chaque famille déposée, le joueur reçoit une pierre volcanique, qu'il pose sur sa carte de dépôt.

Celui qui imite le mieux le cri d'un dragon commence. Demande au joueur de ton choix un dragon dont tu possèdes au moins un exemplaire.





Questions possibles :

« Mia, as-tu un dragon jaune ? » ou « Paula, as-tu un dragon rouge ? »

Le joueur interrogé possède-t-il la carte que tu as demandée ?

- **Oui !** Génial ! Il doit te donner la carte. Tu demandes ensuite une autre carte à ce même joueur ou à un autre.
- **Non !** Quel dommage ! Tu ne peux plus demander de cartes. C'est maintenant au tour du joueur que tu as interrogé en dernier.

Ton tour s'arrête dès que tu as réuni une famille. Prends les quatre cartes et pose-les faces visibles devant toi. En récompense, tu reçois une pierre volcanique, que tu poses sur ta carte de dépôt. C'est alors au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Attention :

Si un joueur n'a plus de cartes en main, il ne peut plus demander de cartes et passe son tour jusqu'à la fin de la partie.

Fin de la partie

Le jeu s'achève lorsque toutes les familles sont réunies. Le gagnant est le joueur qui a récupéré le plus grand nombre de pierres volcaniques. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Jeu des familles pour 2 joueurs

Les règles du jeu des familles pour 3 à 6 joueurs s'appliquent avec les modifications suivantes :

- au début de la partie, chaque joueur reçoit dix cartes. Les cartes restantes sont empilées faces cachées (= pioche).
- Si l'autre joueur n'a pas la carte que tu as demandée, tu tires une carte de la pioche, puis c'est à son tour de poser une question.
- Le jeu s'achève lorsqu'un joueur n'a plus de cartes en main.

Draak Dondertand Kwartet



Een kaartspelklassieker met vuurkristallen voor 2 tot 6 spelers van 4 tot 99 jaar.

Illustraties: Janina Görrissen
Duur van het spel: ca. 10 minuten

Draak Dondertand en zijn vrienden spelen vandaag kwartet! Hebben jullie zin om mee te spelen? Kom dan mee naar Drakenland en luister goed: een kwartet bestaat uit vier dezelfde kaarten. Om die te verzamelen, moet je steeds weten welke kaarten je zelf in je hand hebt en aan een medespeler de ontbrekende kaarten vragen. Als een medespeler de gevraagde kaart heeft, moet hij die afgeven. Voor elk volledig kwartet krijg je een vuurkristal. Wie slaagt erin om de meeste vuurkristallen te verzamelen?

Inhoud van het spel

32 kwartetkaarten (= 8 kwartetten), 6 rotsblokkenkaarten, 8 vuurkristallen, 1 handleiding



Kwartet voor 3 - 6 spelers

Vorbereiding van het spel

Elke speler krijgt een rotsblokkenkaart en legt deze voor zich. Overtollige rotsblokkenkaarten zijn niet nodig en berg je weer op in de doos. Meng daarna alle kwartetkaarten en verdeel ze met de afbeelding naar beneden, kaart per kaart aan de medespelers. Als de kaarten niet gelijkmatig verdeeld kunnen worden, is het niet erg als sommigen een extra kaart hebben. Houd de vuurkristallen bij de hand.

Verloop van het spel

Neem eerst je kaarten en bekijk deze aandachtig: wie al kwartetten kan vormen, mag de vier kaarten open voor zich leggen. Als beloning krijgt de speler voor elk kwartet een vuurkristal en legt deze op zijn rotsblokkenkaart.

Wie het beste als een draak kan blazen, mag beginnen. Vraag aan een willekeurige medespeler naar een draak, waarvan jij al minstens één kaart in de hand hebt.





Voorbeeld:

*Mogelijke vraag: "Kato, heb jij een gele draak voor mij?"
of "Ben, heb jij een rode draak voor mij?"*

Heeft je medespeler de kaart die jij gevraagd hebt?

- **Ja!** Prima, hij moet jou de kaart geven. Nu mag je aan hem of een andere medespeler opnieuw een kaart vragen.
- **Nee!** Jammer, je mag geen vragen meer stellen. Het is nu de beurt aan de medespeler, aan wie je het laatst een kaart gevraagd hebt.

Van zodra je een volledig kwartet kunt vormen, is je beurt voorbij. Neem de vier kaarten en leg ze open voor je neer. Als beloning krijg je een vuurkristal. Leg die op je rotsblokkenkaart. Daarna is de volgende speler (met de wijzers van de klok mee) aan de beurt.

Opgelet:

Als een speler geen kaarten meer in zijn hand heeft, mag hij ook geen kaarten meer vragen en moet hij tot het einde van het spel wachten.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als alle kwartetten gevormd zijn. De speler met de meeste vuurkristallen wint, bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

Kwartet voor 2 spelers

De regels van het vriendenkwartet voor 3 - 6 spelers gelden, maar met de volgende wijzigingen:

- Bij het begin krijgt elke speler tien kwartetkaarten. De overige kaarten leg je klaar als afneemstapel, met de afbeelding naar beneden.
- Als je medespeler de kaart die je gevraagd hebt, niet heeft, neem je een kaart van de stapel en mag je medespeler de volgende vraag stellen.
- Het spel is afgelopen als een speler geen kaarten meer heeft.

Dragón Diente de Trueno

Familias



Un clásico juego de cartas con cristales de fuego para 2 - 6 jugadores, con edades comprendidas entre los 4 y 99 años.

Ilustradora: Janina Görrissen
Duración del juego: aprox. 10 minutos

¡El dragón Diente de Trueno y sus amigos juegan hoy a las familias! ¿Os apetece jugar con ellos? Entonces, venid a Dragolandia y escuchad bien: una familia se compone de cuatro cartas exactamente iguales. Para obtenerlas, debéis tener siempre en cuenta las cartas que tenéis en la mano y preguntar al resto de jugadores por las cartas que os falten. Si un determinado jugador tiene la carta que buscas, tendrá que entregártela. Por cada familia completa, recibís un cristal de fuego. ¿Quién conseguirá reunir el mayor número de cristales de fuego?

Contenido del juego

32 cartas de familias (= 8 familias), 6 cartas con piedras, 8 cristales de fuego, 1 instrucciones del juego



Familias para 3 - 6 jugadores

Preparación del juego

Cada jugador recibe una carta de piedras y la sitúa boca arriba delante de él. Las cartas sobrantes no serán necesarias y se guardarán de nuevo en la caja. A continuación, mezclad todas las cartas de familia y repartiéndlas boca abajo por orden a cada uno de los jugadores. No importa si al final no todos los jugadores tienen el mismo número de cartas. Preparad los cristales de fuego.

Desarrollo del juego

En primer lugar, coged vuestras cartas y observadlas bien: aquel que ya pueda formar familias puede colocar las cuatro cartas boca arriba delante de él. Como recompensa, el jugador recibe un cristal de fuego por cada familia y lo coloca sobre su carta de piedras.

El que mejor imite el bufido de un dragón empieza preguntando al jugador que prefiera por un dragón del que ya disponga al menos de una carta.





Ejemplo:

Posible pregunta: «Mía, ¿tienes un dragón amarillo?», o bien, «Paula, ¿tienes un dragón rojo?»

¿Tiene el jugador la carta por la que has preguntado?

- **¡Sí!** Genial. En ese caso, tiene que entregártela. Ahora puedes preguntar de nuevo por otra carta a este u otro jugador.
- **¡No!** Lástima. No puedes hacer más preguntas. Por el contrario, es el turno del último jugador al que se ha preguntado.

Tan pronto como puedas completar una familia acaba tu turno. Coge las cuatro cartas y ponlas boca arriba delante de ti. Como recompensa, recibes un cristal de fuego. Colócalo sobre tu carta de piedras. A continuación, será el turno del siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

Atención:

Si el jugador ya no tiene cartas, tampoco podrá preguntar por ninguna y tendrá que pasar hasta el final del juego.

Finalización del juego

El juego termina cuando se hayan descartado todas las familias. Ganará el jugador que haya conseguido más cristales de fuego y, en caso de empate, habrá entonces varios ganadores.

Familias para 2 jugadores

Se aplican las reglas de las familias para 3 - 6 jugadores con los siguientes cambios:

- Al principio, cada jugador recibe diez cartas de familia. El resto de cartas se dejan preparadas boca abajo como pila para robar.
- Si el otro jugador no tiene la carta por la que has preguntado, debes coger una carta de la pila. Ahora será el turno del otro jugador y podrá hacer la siguiente pregunta.
- El juego finaliza cuando un jugador no disponga de más cartas.

Drago Mordituono Quartetto



Un classico dei giochi di carte, con cristalli di fuoco, per 2-6 giocatori da 4 a 99 anni.

Illustrazioni: Janina Görrissen
Durata del gioco: circa 10 minuti

Il drago Mordituono e i suoi amici oggi giocano a quartetto! Vi va di partecipare? Allora venite nella valle del drago e ascoltate attentamente: per formare un quartetto ci vogliono quattro carte uguali. Per ottenerle dovete sempre tenere d'occhio le carte che tenete in mano e chiedere quelle che vi mancano ai vostri compagni di gioco. Se il giocatore al quale è stata chiesta ha la carta che vi serve, deve cedervela. Per ogni quartetto completato ottenete un cristallo di fuoco. Chi riuscirà a raccogliere il maggior numero di cristalli di fuoco?

Dotazione del gioco

32 carte quartetto (= 8 quartetti), 6 carte roccia,
8 cristalli di fuoco, 1 istruzioni di gioco



Quartetto per 3-6 giocatori

Preparazione del gioco

Ciascun giocatore riceve una carta roccia e la mette davanti a sé. Le carte roccia in più non servono e vengono riposte nella scatola. Mescolate poi tutte le carte quartetto e distribuitele coperte a turno ai singoli giocatori. Non importa se non riuscite a distribuire a tutti lo stesso numero di carte e se qualche giocatore si ritrova con una carta in più. Tenete pronti i cristalli di fuoco.

Svolgimento del gioco

Per prima cosa prendete in mano le vostre carte e osservatele attentamente: chi ha già pronto un quartetto può calare le quattro carte scoperte davanti a sé. Per ogni quartetto il giocatore ottiene in premio un cristallo di fuoco, che mette sulla propria carta roccia.

Inizia il più bravo a imitare il soffio di un drago. Chiedi a un compagno di gioco a piacere se possiede una carta con lo stesso drago che è raffigurato su almeno una delle tue carte.





Esempio:

Possibile domanda: "Mia, hai un drago giallo?", oppure "Paola, hai un drago rosso?"

Il tuo compagno di gioco possiede la carta in questione?

- **Sì!** Ottimo! Deve cederti la carta e tu puoi rivolgerti di nuovo a lui o a un altro giocatore per chiederne un'altra.
- **No!** Peccato. Non puoi porre nessun'altra domanda, e il turno passa al giocatore che hai interpellato per ultimo.

Il tuo turno finisce non appena sei riuscito a formare un quartetto completo. Prendi le quattro carte e disponile scoperte davanti a te. In premio ottieni un cristallo di fuoco. Appoggialo sulla tua carta roccia. Il turno passa al giocatore successivo in senso orario.

Attenzione:

Se un giocatore finisce le sue carte, non può più chiederne delle altre e viene escluso fino alla fine del gioco.

Fine del gioco

Il gioco finisce quando tutti i quartetti sono stati calati. Vince il giocatore con il maggior numero di cristalli di fuoco. In caso di parità, si hanno più vincitori a pari merito.

Quartetto per 2 giocatori


Le regole del quartetto per 3-6 giocatori rimangono invariate, tranne che per quanto segue:

- All'inizio ogni giocatore riceve dieci carte quartetto. Tenete pronte le carte rimaste, con le quali formerete un mazzo di pesca coperto.
- Se il tuo compagno di gioco non ha la carta richiesta, devi pescare una carta dal mazzo, e il tuo compagno può porre la domanda successiva.
- Il gioco termina non appena uno dei giocatori finisce le carte.



Habermaab GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de

 **WARNING:**
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for children
under 3 years.



A105090 Art. Nr.: 303298 1/17