

DRACHEN-RALLYE

RALLYE DES DRAGONS • RALLY DEI DRAGHI • DRAGON RALLY





DRACHEN-RALLYE

Ein spannender Wettflug für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren von Manfred Ludwig

Spielmaterial

4 Drachenfiguren
(in den Farben Rot,
Gelb, Grün, Blau)



2 Würfel

1 Windrad
(bestehend aus
2 Teilen)



1 Spielplan



Auch kleine Drachenfreunde machen beim Spielen gerne mal ein Wettrennen. „Wer ist am schnellsten einmal um die Insel geflogen?“, ruft der kleine grüne Drache. „Lasst es uns ausprobieren!“ Das lassen sich seine drei Freunde nicht zweimal sagen, und schon kann der Wettflug um die Dracheninsel beginnen. Aber es weht eine kräftige Brise. Manchmal hilft der Wind, um zügig voranzukommen. Doch kommt er von vorne, kann er einen auch ein ganzes Stück zurückwerfen ...

Spielvorbereitungen

Bevor ihr anfangt zu spielen, legt ihr den Spielplan in die Tischmitte. Setzt die beiden Teile des Windrads zusammen und so in das Loch im Spielplan, dass einer der vier Flügel unmittelbar hinter den vier Startfeldern liegt.



Jeder Spieler sucht sich eine Drachenfigur aus und stellt sie auf eines der Startfelder. Jetzt braucht ihr nur noch **einen** der beiden Würfel, und los geht's.

Mit welchem Würfel wollt ihr spielen?



A

Diesen Würfel nehmt ihr für die etwas leichtere Version des Spiels.



B

Spielt ihr mit diesem Würfel, wird es ein bisschen kniffliger.

Spiel mit Würfel A: Auf die Plätze, fertig, los ...

Der jüngste Spieler beginnt, danach spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter. Wenn du an der Reihe bist, würfelst du.



Fliege mit deinem Drachen auf seiner Laufbahn im Uhrzeigersinn so viele Felder weiter, wie der Würfel angibt. Es kann passieren, dass du deinen Drachen dabei auf ein Feld des Windrads setzen musst.

Landet dein Drache auf einem **grünen Feld**, darf er direkt noch einmal **2 Felder weiter vorziehen**. Endet sein Zug auf einem **roten Feld**, muss er sofort **2 Felder zurückziehen**.



Jetzt bläst der Wind von hinten. Das heißt, ihr habt Rückenwind. Drehe das Windrad um 1, 2 oder 3 Felder im Uhrzeigersinn weiter. Ihr könnt selbst entscheiden, ob ihr das Windrad 1, 2 oder 3 Felder drehen wollt.



Jetzt kommt der Wind von vorne und ihr habt Gegenwind. Ganz schön anstrengend, da gegen anzufliegen. Drehe das Windrad um 1, 2, oder 3 Felder zurück (entgegen dem Uhrzeigersinn).



Beispiel: Es ist Rückenwind, und der Spieler, der an der Reihe ist, entscheidet sich, das Windrad um 2 Felder vorzudrehen.



Es kann passieren, dass euer Drache beim Bewegen des Windrads auf ein grünes oder rotes Feld geschoben wird. Auch in dem Fall wird der Drache dann sofort 2 Felder vor bzw. zurück gezogen (ohne das Windrad zu drehen).

Ein kleiner Tipp

Überlegt sowohl bei Rücken- als auch bei Gegenwind genau, um wie viele Felder ihr das Windrad bewegt (1, 2 oder 3). Versucht dabei, euren eigenen Drachen möglichst weit nach vorne zu bringen bzw. bei Gegenwind so wenig wie möglich nach hinten. Achtet aber auch darauf, dass ihr den anderen Drachen dadurch nicht zu viel helft.

Spiel mit Würfel B

Habt ihr euch entschieden, mit Würfel B zu spielen, gelten die gleichen Regeln wie für das Spiel mit Würfel A. Der Unterschied ist lediglich folgender:



Wenn ihr das Windsymbol würfelt, habt ihr die freie Wahl, ob der Wind von vorne oder von hinten blasen soll. Das heißt, ihr sucht euch aus, ob Rücken- oder Gegenwind herrscht. Entsprechend eurer Wahl bewegt ihr das Windrad dann 1, 2 oder 3 Felder vor oder zurück. Auch hierbei solltet ihr schauen, dass ihr euren Drachen möglichst weit nach vorn bringt und den anderen Drachen nicht zu viel helft.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler mit seinem Drachen nach einer vollen Umrundung der Dracheninsel als Erster wieder sein Startfeld erreicht bzw. darüber hinaus zieht. Dieser Spieler gewinnt.

Noch ein paar Hinweise

- Die Drachen bleiben immer auf ihrer jeweiligen Laufbahn.
- Die Drachen können auch auf Felder auf dem Windrad gezogen werden. Wird das Windrad dann gedreht, werden sie mitgedreht. Ist das Drehen des Windrads beendet, und ein Drache steht auf dem Windrad auf einem grünen oder roten Feld, zieht er entsprechend der Regeln zwei Felder vor bzw. zurück.
- Würfelt der Startspieler als ersten Wurf im Spiel „Gegenwind“, kann es auch passieren, dass die Drachen direkt zu Beginn hinter die Startfelder geschoben werden. In dem Fall endet das Spiel dann nicht, wenn die Drachen das Startfeld erreichen. Sie müssen schon eine komplette Umrundung der Insel bis zu den Startfeldern hinter sich bringen.

RALLYE DES DRAGONS

Une course captivante pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans, conçue par Manfred Ludwig

Contenu

4 dragons
(rouge, jaune, vert, bleu)

1 girouette
(constituée de
2 éléments)



2 dés



1 planche de jeu

FRANÇAIS

Il arrive même aux petits amis dragons d'organiser une course en jouant. « Qui a réussi à voler le plus vite autour de l'île ? », demande le petit dragon vert. « On tente de trouver la réponse ! » Ses trois amis ne se le font pas dire deux fois. Et voilà que la course commence autour de l'île aux dragons. Mais le vent se lève. Parfois, il aide à vite avancer. Mais quand il souffle de face, il arrive à faire perdre de l'avance ...

Préparation du jeu

Avant de commencer à jouer, placer la planche de jeu au milieu de la table. Assembler les deux éléments de la girouette et l'insérer de telle manière dans le trou de la planche de jeu que l'une des quatre aubes se situe immédiatement derrière les quatre cases de départ.



Chaque joueur choisit une figurine de dragon et la place sur l'une des cases de départ. Maintenant, il ne manque plus que **l'un** des deux dés, et c'est parti.

Avec quel dé faut-il jouer ?



Prendre ce dé pour la version simple du jeu.

A



Si vous choisissez ce dé, cela devient un peu plus difficile.

B

Jeu avec le dé A : A vos marques, prêt, partez ...

Le plus jeune joueur commence, ensuite vous continuez dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lorsque c'est ton tour, tu lances le dé.



Fais avancer ton dragon sur sa trajectoire de vol dans le sens des aiguilles d'une montre, et ce en respectant le nombre de cases indiqué par le dé. Il se peut que tu sois obligé de faire atterrir ton dragon sur une case de la girouette.

Si ton dragon atterrit sur une **case verte**, il peut encore **avancer directement de 2 cases**. S'il atterrit sur une **case rouge**, il doit immédiatement **reculer de 2 cases**.



Maintenant, on a le vent dans le dos, ce qui signifie que le vent est favorable. Faire tourner la girouette d'une, de deux ou de trois cases dans le sens des aiguilles d'une montre. Vous pouvez décider vous-même, si vous voulez faire tourner la girouette d'une, de deux ou de trois cases.



Maintenant, le vent souffle de face. C'est très fatigant de voler face à un vent contraire. Faire tourner la girouette d'une, de deux ou de trois cases dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.



Le vent est favorable (dans le dos) et le joueur dont c'est le tour décide de faire avancer la girouette de deux cases.

Il est possible que votre dragon soit repoussé vers une case verte ou rouge lors du déplacement de la girouette. Dans ce cas aussi, le dragon est alors immédiatement avancé ou encore reculé de deux cases (sans faire tourner la girouette).

Un petit tuyau

Réfléchissez bien de combien de cases vous déplacez la girouette (une, deux ou trois cases), que ce soit avec le vent dans le dos ou avec le vent de face. Essayez de faire avancer votre propre dragon aussi loin que possible ou encore de le faire reculer le moins possible par vent de face. Toutefois, il faut alors veiller à ne pas trop aider les autres dragons.

Jeu avec le dé B

Si vous avez décidé de jouer avec le dé B, il faut alors appliquer les mêmes règles que pour le jeu avec le dé A. La seule différence est la suivante :



Si vous lancez le dé et que vous tombez sur le symbole de vent, vous pouvez choisir librement si le vent doit souffler de face ou de dos. Cela signifie que vous choisissez entre vent favorable ou vent contraire. Selon votre choix, vous avancez ou vous reculez alors la girouette d'une, de deux ou de trois cases. Vous devez veiller à faire avancer votre dragon le plus loin possible, sans trop aider les autres dragons.

Fin du jeu

Le jeu est terminé dès qu'un joueur rejoint de nouveau sa case de départ (ou dépasse cette dernière) avec le dragon après avoir réalisé un tour complet de l'île aux dragons. Ce joueur a alors gagné.

Voici encore quelques remarques concernant le jeu

- Les dragons restent toujours sur leur trajectoire respective.
- Les dragons peuvent également être placés sur les cases situées sur la girouette. Lorsqu'on fait tourner la girouette, ils tournent alors avec la girouette. Lorsque la girouette a fini de tourner et si un dragon se trouve sur la girouette, sur une case verte ou rouge, celui-ci avance ou recule alors de deux cases, conformément à la règle du jeu.
- Si le dé du joueur qui lance le jeu en premier tombe sur « vent contraire », il peut également arriver que les dragons soient repoussés derrière les cases de départ dès le début du jeu. Dans ce cas, le jeu n'est pas terminé lorsque les dragons atteignent la case de départ. Ils doivent bien évidemment faire un tour complet de l'île jusqu'aux cases de départ.



RALLY DEI DRAGHI

Un'entusiasmante gara di volo per 2-4 giocatori, a partire dai 5 anni, di Manfred Ludwig

Contenuto



4 draghi
(nei colori rosso,
giallo, verde, blu)



2 dadi



1 girandola
(composta da
2 pezzi)

1 plancia da gioco

Anche i piccoli amici draghi quando giocano si divertono con una gara. "Chi è il più veloce a volare un giro completo intorno all'isola?", grida il draghetto verde. "Fateci provare!" I suoi tre piccoli amici non se lo fanno dire due volte e via che inizia la gara di volo intorno all'isola dei draghi. Ma sta soffiando una brezza intensa. A volte, il vento è un aiuto per procedere rapidamente. Ma se viene da davanti, a uno lo può rimandare indietro anche di un bel pezzo ...

Preparazione del gioco

Prima di iniziare a giocare, mettete la plancia da gioco al centro del tavolo. Attaccate i due pezzi della girandola inserendola poi nel foro nella plancia da gioco, in modo che una delle quattro alette si trovi direttamente dietro le quattro caselle di partenza.



Ogni giocatore sceglie un draghetto e lo mette su una casella di partenza corrispondente. Adesso ci vuole solo **uno** dei due dadi, e via che si parte!

Con quale dado volete giocare?



A

Questo dado lo prendete per la versione più semplice del gioco.



B

Se giocate con questo dado, il gioco sarà più difficile.

Gioco con il dado A: Ai vostri posti, pronti, via ...

Inizia il giocatore più giovane, dopo si prosegue in senso orario.

Quando tocca a te, tira il dado.



Volà con il tuo drago sul suo percorso in senso orario, secondo il numero di caselle indicate dal dado. Può succedere che devi atterrare il tuo drago su una casella della girandola.

Se il tuo drago atterra su una **casella verde**, può **avanzare** direttamente di **altre 2 caselle**. Se invece la sua mossa termina su una **casella rossa**, deve **arretrare** subito di **2 caselle**.



Ora il vento soffia da dietro. Vuol dire che avete il vento da tergo. Girta la girandola in avanti in senso orario, di 1, 2 o 3 caselle. Potete decidere in autonomia se volete muovere la girandola di 1, 2 o 3 caselle.



Ora il vento soffia da davanti è quindi avete il vento contrario: è molto faticoso volare in senso opposto. Gira la girandola di 1, 2, o 3 caselle indietro (in senso antiorario).



Ora il vento soffia da tergo, e il giocatore di turno decide di muovere la girandola in avanti di 2 caselle.

Può succedere che muovendo la girandola, il vostro drago viene spinto su una casella verde o rossa. Anche in questo caso il drago dovrà essere spostato subito di 2 caselle in avanti o indietro (senza muovere la girandola).

Un piccolo suggerimento

Pensate bene di quante caselle volete muovere la girandola, sia con il vento da tergo sia con vento contrario (1, 2 o 3). Cercate di spostare il vostro drago il più avanti possibile e, con vento contrario, il meno indietro possibile. Fate attenzione, però, a non aiutare troppo gli altri draghi!

Gioco con il dado B

Se avete deciso di giocare con il dado B, dovete comunque osservare le stesse regole del gioco con il dado A. La differenza però è questa:



Se compare il simbolo del vento, potete scegliere voi la direzione del vento, che può soffiare da davanti o da dietro. Potete scegliere voi, cioè, se avere il vento da tergo o il vento contrario. Secondo la vostra scelta, muovete ora la girandola di 1, 2 o 3 caselle in avanti o indietro. Anche in questo caso dovete guardare di portare il vostro drago il più avanti possibile, ma senza aiutare troppo gli altri draghi.

Fine del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore porta a termine il giro completo dell'isola dei draghi ritornando per primo alla casella di partenza o superandola. Questo giocatore vince!

Ancora un paio di note

- I draghi rimangono sempre sul proprio percorso.
- I draghi possono anche essere mossi su caselle sulla girandola. Se la girandola viene girata, girano anche loro. Se al termine del giro della girandola un drago si trova su una casella verde o rossa, deve muoversi di due caselle in avanti o indietro come stabilito dalla regola corrispondente.
- Se il giocatore di partenza all'inizio del gioco tira il primo tiro con il dado e compare il "Vento contrario", può anche darsi che i draghetti vengano spinti dietro le caselle di partenza. In questo caso, il gioco non termina quando i draghi raggiungono la casella di partenza. Devono comunque compiere un giro completo intorno all'isola dei draghi lasciando dietro di sé la casella di partenza.

DRAGON RALLY

An exciting flying competition by Manfred Ludwig for 2 to 4 players from age 5

Contents



Even young dragon friends like to race when they are playing. "Who's the quickest to fly around the island?" cries the little green dragon. "Let's try it out!" He doesn't have to ask his three friends twice – and the race around Dragon Island commences. However, a strong breeze is blowing. Sometimes the wind helps them to speed ahead. Sometimes however the breeze comes from the front and can throw you back quite a way ...

Preparing for the game

Before you start playing, you place the game board in the centre of the table. Assemble the two parts of the windmill and then insert it into the hole in the board so that one of the four wings is located directly behind the four start fields.



Each player selects a dragon and places it on one of the start fields. Now you only need **one** of the two dice, and off you go!

Which die do you want to play with?



A

You use this die for the slightly easier version of the game.



B

If you play with this die the game becomes a little more dodgy.

Playing with die A: Ready, steady, go ...

The youngest player starts and then you continue to play clockwise.

You cast the die when it is your turn.



Continue flying clockwise with your dragon on its path for as many fields as are indicated on the die. You may have to land your dragon on a field belonging to the windmill.

If your dragon lands on a **green field**, it is permitted to move forwards by **another 2 fields**. If its move ends on a **red field**, it must immediately **go back by 2 fields**.



The wind is now blowing from behind. That means you have a tailwind. Turn the windmill further clockwise by 1, 2 or 3 fields. It's up to you to decide if you want to turn the windmill by 1, 2 or 3 fields.



The wind is now blowing from the front and you have a headwind. It's pretty exhausting to fly against it. Turn the windmill by 1, 2 or 3 fields (anticlockwise).



There's a headwind, and the player whose turn it is decides to advance the windmill by 2 fields.

Your dragon may be shifted onto a green or red field when the windmill is moved. Also in this case the dragon is immediately moved 2 fields forwards or backwards (without turning the windmill).

A little tip

In the event of a tailwind or headwind, think carefully about how many fields you will move the windmill (1, 2 or 3). When you do, try to advance your own dragon as far as possible, or – in the event of a headwind – to move it backwards as little as possible. However, also pay attention that you don't help the other dragons too much in the process.

Playing with die B

If you have decided to play with die B, the same rules apply as for playing with the A die. The only difference is the following:



If you cast the wind symbol you are free to choose whether the wind is to blow from the front or from behind. That means you decide whether there is to be a tailwind or a headwind. Depending on your choice you move the windmill forwards or backwards by 1, 2 or 3 fields. Here again, you should watch out that you bring your dragon forward as far as possible without helping the other dragons too much.

End of game

The game ends when a player has moved all the way round Dragon Island and reached his start field or gone past it. That player wins.

A few more notes

- The dragons always stay on their respective paths.
- The dragons can also be moved to fields on the windmill. If the windmill is then turned, they are turned along with it. When the windmill has finished being turned and a dragon is located on a green or red field on the windmill, according to the rules it moves two fields forwards or backwards.
- If the player who starts casts "headwind" first, it may well be that the dragons are pushed behind the start fields right at the beginning. In that case the game does not come to an end when the dragons reach the start field. They still have to move all the way round the island to the start fields.



Art.-Nr. 40545
Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de

