



Instrukcja gry · Návod na hru · Návod na hru · Instrucțiuni de folosire a jocului · Spieleanleitung · Instructions



Smok Diego



Drak Diego, chrlicí oheň

Diego Dragozmaj

Diego Dinte de Zmeu

Diego Drachenzahn

Dragon Diego Dart

Copyright

HABA[®]

- Spiele Bad Rodach 2009

Smok Diego

Ognista gra wymagająca zręczności i umiejętności blefowania dla 2 – 4 graczy w wieku od 5 – 99 lat.

Koncepcja gry: Manfred Ludwig

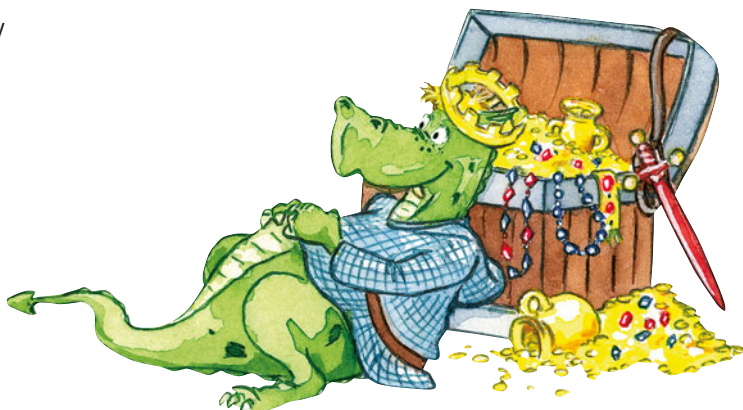
Ilustracje: Peter Nishitani

Czas rozgrywki: ok. 15 minut

Diego wypluwacz ognia jest wielkim psotnikiem. Jego ognisty język jest często sprawcą wielu nieszczęść. Najgorsze jednak, że nawet podczas corocznych zawodów plucia ogniem smok nie trafił do celu i spalił kapelusz wujka Dragoberta. Ale i inne smoki biorące udział w zawodach nie są mistrzami w pluciu ogniem i często nie trafiają do celu. Kto zatem wygra te ogniste, smocze zawody?

Zawartość gry

- 1 stadion dla smoków
(= dolna część pudełka z planem gry i paskiem punktacji)
- 4 smoki
- 3 kulki ognia
- 24 karty (po sześć kart w czterech kolorach)
- 24 kartoniki
- 1 instrukcja do gry





zbierz najwięcej
punktów

stadion dla smoków na
środku stołu

każdy: 6 kart i 1 smok
(na pasku punktacji)

Stos kartoników z
ilustracją skierowaną w
dół, kule ognia gotowe
do turlania

Diego wypływacz
ognia: wyciąga karto-
nik i nie pokazuje go,
toczy każdą z trzech kul
ognia

Inni gracze: zgadują i
odkładają zasłoniętą
kartę

Koncepcja gry

W każdej kolejce inny gracz zamienia się w Diego wypływacza ognia. Gracz wyciąga kartonik z jednym z sześciu docelowych pól stadionu dla smoków, ale nie pokazuje go innym. W to pole Diego próbuje przeturlać swoje trzy kulki ognia. Po tej próbie inni gracze zgadują, do którego celu Diego chciał trafić. Ten otrzymuje punkty, kto dobrze turla, ale również ten, kto dobrze odgadnie cel Diego. Aby zwyciężyć, należy przesunąć swojego smoka jak najdalej na pasku punktacji.

Przygotowanie do gry

Ustawiamy stadion dla smoków na środku stołu.

Każdy gracz bierze 6 kart jednego koloru i pasującego do nich smoka. Smoki mocujemy przy latającym smoku (= pierwsze pole paska punktacji) na krawędzi pudełka do gry.



Mieszamy 24 kartoniki i układamy zakryte na stole, jeden na drugim. Trzymamy w pogotowiu trzy kule ognia.

Przebieg gry

Gramy zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Kto ostatnio głaskał smoka, ten może rozpocząć grę. Jak to? Nikt nie głaskał jeszcze smoka? To w takim razie rozpoczyna najstarszy gracz i jako pierwszy będzie odgrywał rolę Diego wypływacza ognia.

Diego wypływacz ognia stawia stadion przed sobą i kładzie trzy kule ognia w trzy otwory. Następnie wyciąga kartonik z przygotowanego stosu i ogląda go, nie pokazując innym. Ilustracja na kartoniku wskazuje, w którą przegródkę stadionu Drago ma trafić trzema kulkami. Po kolei gracz lekko pcha kule i próbuje trafić do swojego celu.

Po przeturlaniu wszystkich trzech kulek inni gracze zgadują, do którego celu Diego chciał trafić. W tym celu szukają wśród swoich kart tę z odpowiednią ilustracją i kładą ją zakrytą przed sobą. Wtedy wszyscy gracze jednocześnie odkrywają wybrane karty.

Teraz Diego odkrywa swój kartonik i przyznawane są punkty:

- **Diego wypływacz ognia**

Za każdą kulę, którą Diego trafił do swojej przegródki, może przesunąć swojego smoka o jedno pole do przodu na pasku punktacji.

- **Inni gracze**

Każdy z pozostałych graczy, który odgadł cel Diego, może przesunąć swojego smoka również o jedno pole do przodu.

Nowa kolejka

Diego wypływacz ognia odkłada swój kartonik do pokrywy pudełka, a inni gracze zabierają z powrotem swoje karty z wytypowanym celem. Teraz następny gracz w kolejce (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) odgrywa rolę Diego i zaczyna grać.

Koniec gry

Gra kończy się wtedy, kiedy każdy gracz trzykrotnie odgrywał rolę Diego wypływacza ognia. Wygrywa ten, kto przesunął swojego smoka najdalej. Może być kilku zwycięzców, jeżeli stoją na na polach o równej punktacji.

Przyznawanie punktów:

Diego wypływacz ognia: jeden punkt za każdą kulę we właściwej przegródce

Inni gracze: jeden punkt za prawidłowe odgadnięcie

następny gracz = Diego wypływacz ognia

Koniec gry = każdy był trzy razy Diego wypływaczem ognia, ten, kto ma najwięcej punktów = zwycięża

Autor



Manfred Ludwig urodził się w Monachium w 1936 roku. Studiował tam język francuski i wychowanie fizyczne, przygotowując się do objęcia posady nauczyciela w gimnazjum. Od roku 1964 mieszka w Regensburgu. Grami oraz ich tworzeniem zajął się dopiero dzięki swoim dzieciom. Jeszcze dzisiaj jego żona, dzieci, a nawet pięcioro wnucząt angażowani są do testowania prototypów gier. Autor gier został już wielokrotnie wyróżniony za swoją twórczość, otrzymał między innymi następujące nagrody: „Deutscher Kinderspielpreis 2002” [Niemiecka Dziecięca Gra Roku 2002], „Kinderspiel des Jahres 2003” [Gra Roku dla Dzieci 2003] oraz „Deutscher Lernspielpreis 2006” [Niemiecka Gra Edukacyjna Roku 2006]. Firma HABA wydała liczne gry autorstwa Manfreda Ludwiga, np. Höchst verdächtig! [Bardzo podejrzane!] lub Die Codeknacker [Łamacze kodów].

Autor ilustracji



Peter Nishitani urodził się w Monachium w 1970 roku i dorastał tutaj pod „zielonym smokiem” nad Izerą. Już od dzieciństwa miał on styczność z kulami ognia, które obok rysowania stały się jego wielką pasją. Dzisiaj pracuje wraz ze swoimi ośmioma smoczymi kolegami w legendarnej jaskini smoka „Atelier Amaldi” w Hamburgu, cały czas szukając nowych przygód. W minionych latach zajmował się już ilustrowaniem gier dla firmy HABA, spod jego ręki wyszły Volldampf voraus! [Do przodu, z całej pary!] i Was zählt? [Co się liczy?].

Moją pracę chciałbym w szczególności dedykować Yuko, mojemu najukochańszemu skarbowi z krainy smoków.

Drag Diego chrlící oheň

Ohnivá hra zručnosti a blufování pro 2 – 4 hráče ve věku od 5 do 99 let.

ČESKY

Autor hry: Manfred Ludwig

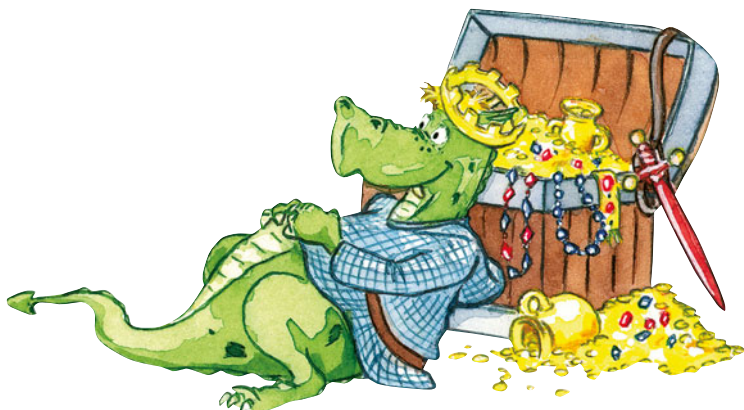
Ilustrace: Peter Nishitani

Doba hraní: cca 15 minut

Diego Dračí zub je docela velký nezbeda. Svým ohněm zapálí nejedno houští. Hloupé je jen to, že zrovna na každoročních závodech ve šlehání ohně cíl mine a zapálí přitom klobouk strýce Dragoberta. Ale ani Diegovi soupeři nejsou žádní mistři střelci a dost často se do cíle netrefí. Kdo asi vyhraje ten ohnivý dračí závod?

Hra obsahuje:

- 1 dračí stadion
(= spodní díl krabice s hracím plánem a bodovací lištou)
- 4 draci
- 3 ohnivé koule
- 24 karet ve čtyřech barvách (od každé šest)
- 24 destiček
- 1 pravidla hry





nasbírat nejvyšší
počet bodů

dračí stadion
uprostřed stolu

každý hráč:
šest karet a jeden drak
(na bodovací liště)

udělat hromádku z
destiček lícem dolů,
připravit si ohnivé koule

Diego Dračí zub:
vytáhnout potají
destičku a rozkoulet
tři ohnivé koule

ostatní hráči: tipovat a
kartu položit tak, aby ji
nikdo neviděl

Cíl hry

V každém kole na sebe vezme roli Diega Dračího zubu jiný hráč. Potají si vytáhne destičku, která ukáže jedno ze šesti cílových políček dračího stadionu. Do tohoto cílového políčka se Diego pokusí zakoulet tři ohnivé koule. Hráči pak tipují, do kterého políčka se chtěl podle jejich názoru střelit. Kdo dobře koulí a také správně tipuje, obdrží body. Cílem hry je posunout svého draka na bodovací liště co nejdál a stát se tak vítězem..

Příprava hry

Postavte dračí stadion doprostřed stolu.

Každý hráč si vezme všech šest karet jedné barvy a stejnobarevného draka. Svého draka si upevníte u létajícího draka (= první políčko bodovací lišty) na okraji krabice.



Všechny destičky zamíchejte, dejte je na hromádku a hromádku položte na stůl tak, aby zobrazené motivy nebylo vidět. Připravte si tři ohnivé koule.

Průběh hry

Hraje se po řadě ve směru hodinových ručiček. Kdo jako poslední pohladil draka, může začít. Cože? Nikdo z vás ještě nikdy žádného draka nepohladil? V tomto případě začíná nejstarší hráč a bere na sebe jako první roli Diega Dračího zubu.

Diego Dračí zub před sebe postaví dračí stadion a do každé ze tří dírek položí jednu ohnivou kouli. Potom si vezme z hromádky vrchní destičku a tajně se na ni podívá. Motiv, který je na ní zobrazen, udává, do které přihrádky dračího stadionu se mají tři kuličky zakutálet. Do kuliček postupně lehce cvrkne a pokusí se jimi střelit do odpovídající přihrádky.

Jakmile se všechny tři kuličky dokoulely, ostatní hráči tipují, do které přihrádky se Diego Dračí zub vlastně chtěl střelit. Ze svých karet vyberou kartu s odpovídajícím motivem přihrádky a položí ji před sebe tak, aby motiv nikdo neviděl. Pak hráči své karty současně odkryjí.

I Diego Dračí zub teď svou destičku pro srovnání otočí a dojde k vyhodnocení:

- **Diego Dračí zub**

Za každou kouli, kterou Diego Dračí zub zakoulel do správné přihrádky, smí svého draka posunout o jedno políčko na bodovací liště.

- **Ostatní hráči**

Všichni hráči, kteří správně tipovali, smí svého draka posunout také o jedno políčko dál.

Další kolo

Diego Dračí zub položí destičku do víka krabice a ostatní hráči si své karty vezmou zpět. Pak vezme na sebe roli Diega Dračího zubu další hráč hrající po směru hodinových ručiček a začíná nové kolo.

Konec hry

Hra končí, když byl každý hráč třikrát Diegem Dračím zubem. Kdo se svým drakem postoupil nedál, stává se vítězem.

V případě nerozhodného stavu je vítězů víc.

Vyhodnocení bodů:

Diego Dračí zub:
jeden bod za každou kouli ve správné přihrádce

ostatní hráči:
jeden bod za každé správné tipování

další hráč =
Diego Dračí zub

Konec hry =
každý byl třikrát Diegem Dračím zubem, nejvyšší počet bodů = vítěz

ČESKY



Autor



ČESKY



Manfred Ludwig se narodil v roce 1936 v Mnichově. Studoval tam francouzštinu a tělesnou výchovu jako budoucí učitel pro gymnázia. Od roku 1964 žije v Regensburgu. Ke hraní a vymýšlení her se dostal teprve díky svým dětem. Ještě dnes zapojuje hravým způsobem manželku, své děti a pět vnoučat do testování prototypů svých her.

Jako autor her obdržel již různá ocenění, mimo jiné „Německou cenu za dětskou hru 2002“, cenu „Dětská hra roku 2003“ jakož i „Německou cenu za didaktickou hru 2006“. Firma HABA vydala již četné hry Manfreda Ludwiga, například Höchst verdächtigt! (Nanejvýš podezřelý!) nebo Die Codeknacker (Luštiči kódů).

Ilustrátor



Peter Nishitani se narodil roku 1970 v Mnichově, kde vyrostl mezi zelenými draky u řeky Isar.

Již v raném dětství se naučil zacházet s ohnivými koulemi, které jsou kromě ilustrací jeho největší vášní. Dnes pracuje s osmi kolegy-draky v legendární dračí jeskyni „Atelier Amaldi“ v Hamburku a je stále na cestě za novým dobrodružstvím.

Pro firmu HABA ilustroval v posledních letech již hry Voldampf raus! (Plnou parou vpřed!) und Was zählt? (Co se počítá?).

Svou práci bych chtěl věnovat obzvlášť Yuko, mému nejmilejšímu dračímu pokladu.

Diego Dragozmaj

Ognjena spretnostna igra s pridihom skrivnosti za 2–4 igralce starosti 5–99 let.

Ideja za igro: Manfred Ludwig

Ilustracija: Peter Nishitani

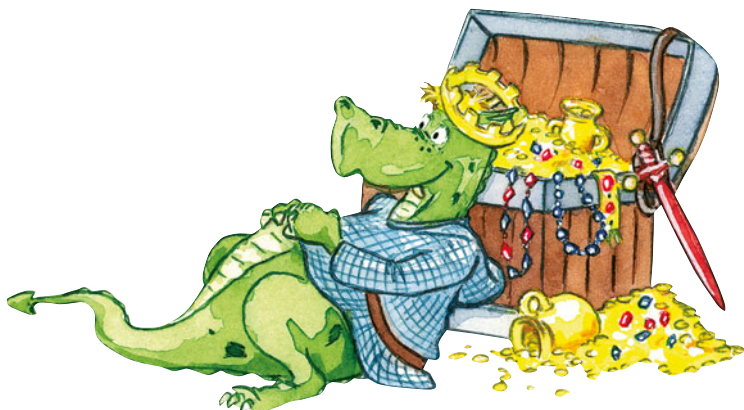
Trajanje igre: pribl. 15 minut

Diego Dragozmaj povzroča nemir, kjer koli se pojavi. S svojim ognjem je zakuril že marsikateri grmiček. Škoda le, da svoj ogenj pošlje mimo cilja ravno na letnem tekovanju bruhalcev ognja in namesto tega zakuri klobuk strica Dragoberta. Vendar tudi njegovi sotekmovalci niso ravno mojstrski strelci in pogosto zgrešijo svoj cilj. Kdo bo torej zmagal v ognjevitom boju zmajev?

SLOVENSKY

Vsebina igre

- 1 zmajski stadion
(= spodnja stran škatle z načrtom igre in vrstico za preštevanje)
- 4 zmaji
- 3 ognjene krogle
- 24 kart (po šest kart v štirih barvah)
- 24 ploščic
- 1 navodila za igranje



zbrati največ točk

zmajski stadion
na sredini mize

vsak: šest kart in enega
zmaja (na vrstici za
preštevanje)

ploščice na kup,
obrnjene navzdol,
ognjene krogle
pripravljene

Diego Dragozmaj:
na skrivaj pogleda
potegneno ploščico
in zakotali tri ognjene
krogle

soigralci: ugibajo in svojo
karto odložijo obrnjeno
navzdol

Ideja igre

V vsakem krogu igre eden od igralcev prevzame vlogo Diega Dragozmaja. Na skrivaj potegne ploščico, ki prikazuje enega od šestih ciljnih prostorov na zmajskem stadionu. V ta ciljni prostor Diego sedaj poskuša eno za drugo zakotaliti tri ognjene krogle. Soigralci potem ugibajo, v katerega od ciljnih prostorov bi po skrivnih navedbah na ploščici moral zakotaliti svoje krogle. Kdor zna dobro kotaliti krogle, pa tudi kdor pravilno ugiba, dobi točke. Cilj igre je, svojega zmaja na vrstici za preštevanje pomakniti čim bolj naprej, kdor ga pomakne najdlje, zмага.

Priprave na igro

Postavite zmajski stadion na sredino mize.

Vsak igralec si vzame šest kart v eni barvi in zmaja, ki spada zraven. Zmaja pritrdi pri letečem zmaju (= prvo polje vrstice za reševanje) na robu škatle z igro.



Zmešajte in na mizi naredite kupček iz ploščic, obrnjenih navzdol. Pripravite tri ognjene krogle.

Potek igre

Igro igrate eden za drugim, v smeri urnega kazalca. Kdor je nazadnje pobožal zmaja, sme začeti. Kako, prosim? Nihče od vas še nikoli ni pobožal zmaja? Potem pa naj začne najstarejši igralec, ki tako kot prvi prevzame vlogo Diega Dragozmaja.

Diego Dragozmaj zmajski stadion pomakne predse in v vsako od treh lukenj položi ognjeno kroglo. Potem iz kupčka na mizi potegne ploščico in si jo na skrivaj ogleda. Motiv na ploščici prikazuje, v kateri ciljni prostor na zmajskem stadionu mora zakotaliti vse tri krogle. Igralec vsako kroglo eno za drugo rahlo potisne naprej in z njo poskuša zadeti ustrezen cilj.

Kakor hitro so se vse tri krogle zakotalile, soigralci ugibajo, kateri ciljni prostor Diego Dragozmaj pravzaprav mora zadeti. V ta namen v svojih kartah poiščejo karto z ustreznim motivom in jo prikrito položijo predse na mizo.

Potem vsi igralci svoje karte istočasno obrnejo in pokažejo. Sedaj tudi Diego Dragozmaj obrne svojo ploščico, da jo lahko primerjajo s svojimi kartami, potem pa vsak izračuna svoj rezultat:

- **Diego Dragozmaj**

Za vsako kroglo, ki jo je Diego Dragozmaj zakotalil v pravičen ciljni prostor, Diego sme svojega zmaja na vrstici za preštevanje pomakniti za eno polje naprej.

- **Soigralci**

Vsak soigralec, ki je uganil pravičen motiv, ravno tako sme svojega zmaja pomakniti za eno polje naprej.

Nova igra

Diego Dragozmaj odloži svojo ploščico v pokrov škatle, soigralci pa poberejo svoje razkrite karte. Nato naslednji igralec, ki je na vrsti v smeri urnega kazalca, prevzame vlogo Diega Dragozmaja in začne se novi krog igre.

Konec igre

Igra se konča, ko je bil vsak igralec trikrat Diego Dragozmaj. Kdor se je do tega trenutka s svojim zmajem pomaknil najbolj daleč na vrstici, je zmagovalec igre. Če je več igralcev doseglo isto točko, ima igra več zmagovalcev.

preštevanje točk:

Diego Dragozmaj: ena točka za vsako kroglo v pravičnem ciljnem prostoru

soigralci: ena točka za pravilno ugibanje

naslednji igralec = Diego Dragozmaj

konec igre = vsak je bil trikrat Diego Dragozmaj, največ točk = zmagovalec



Avtor



Manfred Ludwig se je rodil leta 1936 v Münchnu. Tam je tudi študiral francoščino in telovadbo za učitelja na gimnaziji. Od leta 1964 živi v Regensburgu. Za igre in za ustvarjanje iger so ga navdušili šele njegovi otroci. Njegova žena, otroci in zdaj tudi pet vnukov so še danes prvi, ki poskusno odigrajo njegove nove igre. Kot avtor iger je prejel že nekaj različnih nagrad, med drugim tudi nagrado „Deutscher Kinderspielepreis 2002“, nagrado „Kinderspiel des Jahres 2003“ in nagrado „Deutscher Lernspielpreis 2006“. Založba HABA je izdala kar nekaj iger Manfreda Ludwiga, na primer igri Zelo sumljivo! (Höchst verdächtig!) ali Mojstri dekodiranja (Die Codeknacker).

Ilustrator



Peter Nishitani se je rodil leta 1970 v Münchnu, kjer je odrasčal med zelenimi zmaji ob reki Isar. Zelo zgodaj se je naučil ravnati z ognjenimi krogli, ki so poleg ilustracij njegova največja strast. Danes skupaj z osmimi zmajskimi kolegi dela v legendarni zmajski votlini „Atelier Amaldi“ v Hamburgu in nenehno išče novih dogodivščin.

Za založbo HABA je v zadnjih letih ilustriral tudi igri S polno paro naprej! (Vollampf voraus!) in Kaj šteje? (Was zählt?).

Še posebej pa svoje delo posvečam Yuko, svojemu najljubšemu zmajskemu zakladu.

Diego Dinte de Zmeu

Un joc înflăcărat de îndemânare și bluff, pentru 2 - 4 jucători cu vârsta cuprinsă între 5 - 99 de ani.

Ideea de joc: Manfred Ludwig

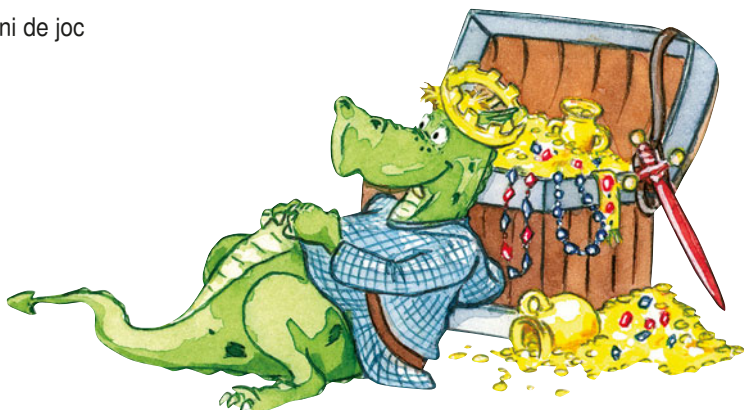
Ilustrația: Peter Nishitani

Durata de joc: cca. 15 minute

Diego Drachenzahn provoacă adesea turbulențe. Adeseori el incendiază câte un tufiș cu focul lui. Problema este că tocmai în timpul concursului anual al fachirilor, focul lui ratează cu mult ținta și incendiază pălăria unchiului Dragobert. Însă nici concurenții lui Diego nu sunt țintași mai buni și ratează destul de des ținta. Oare cine câștigă acest concurs înfocat al zmeilor?

Conținutul jocului

- 1 stadionul zmeilor
(= partea de jos a cutiei cu planul de joc și scara de evaluare)
- 4 zmei
- 3 bile de foc
- 24 cărți de joc (câte șase cărți de joc în patru culori)
- 24 de plăcuțe
- 1 set de instrucțiuni de joc



strângeți cele mai
multe puncte

Așezați stadionul zmeilor
în mijlocul mesei

Pentru fiecare: șase
cărți de joc și un zmeu
(pe scara de evaluare)

Stivuiți plăcuțele cu fața
în jos, pregătiți bilele
de foc

Diego Drachenzahn:
Trage o plăcuță secretă
și rulează trei bile de foc

Ceilalți jucători: ghicesc
și așează o carte de joc
cu fața în jos

Ideea de joc

În fiecare rundă, un alt jucător preia rolul lui Diego Drachenzahn. El trage o plăcuță, care reprezintă unul dintre câmpurile țintă ale stadionului zmeilor, fără ca ceilalți jucători să vadă această imagine. Diego va încerca acum să ruleze toate cele trei bile de foc în acest câmp țintă. Apoi ceilalți jucători încearcă să ghicească ținta pe care Diego a încercat să o nimerească. Cine rulează bine bilele, dar și cine ghicește corect primește puncte. Scopul jocului este de a avansa cu propriul zmeu pe scara de evaluare pentru a câștiga.

Pregătirea jocului

Așezați stadionul zmeilor în mijlocul mesei.

Fiecare jucător își ia cele șase cărți de joc de aceeași culoare și zmeul corespunzător. Fixați zmeul în dreptul zmeului zburător (= primul câmp al scării de evaluare) de marginea cutiei.



Amestecați cele 24 de plăcuțe și formați o stivă pe masă, așezând plăcuțele cu fața în jos. Pregătiți cele trei bile de foc.

Desfășurarea jocului

Jucați pe rând în sensul acelor de ceasornic. Cine a mângâiat ultimul un zmeu are voie să înceapă. Cum?

Niciunul dintre voi nu a mângâiat vreodată un zmeu?

Atunci începe jucătorul cel mai în vârstă și preia primul rolul lui Diego Drachenzahn.

Diego Drachenzahn așează stadionul zeilor în fața lui și introduce apoi câte o minge de foc în cele trei orificii. Apoi trage o plăcuță din stivă și se uită la ea, astfel încât ceilalți să nu vadă imaginea. Motivul de pe plăcuță indică acel compartiment din stadionul zmeilor, în care trebuie rulate cele trei bile. Acum împinge pe rând și ușor cele trei bile și încearcă să nimerească acel compartiment.

După ce toate cele trei bile au fost rulate, ceilalți jucători ghicesc compartimentul în care Diego Drachenzahn intenționa să introducă bilele.

În acest scop, ei caută printre cărțile lor de joc cartea cu motivul respectiv și o depun în fața lor cu fața în jos. Apoi toți jucătorii întorc concomitent cărțile lor de joc cu fața în sus.

Acum, și Diego Drachenzahn întoarce plăcuța lui cu fața în sus pentru a compara rezultatele. Se face evaluarea:

- **Diego Drachenzahn**

Pentru fiecare bilă, pe care Diego Drachenzahn a rulat-o în compartimentul corect, el are voie să avanseze cu zmeul său un câmp pe scara de evaluare.

- **Ceilalți jucători**

Fiecare jucător care a ghicit motivul corect are voie să-și deplaseze zmeul în câmpul următor.

O nouă rundă

Diego Drachenzahn așează plăcuța în capacul cutiei și ceilalți jucători își iau înapoi cărțile de joc. Apoi, următorul jucător în sensul acelor de ceas, joacă rolul lui Diego Drachenzahn și începe o nouă rundă.

Sfârșitul jocului

Jocul de încheie când fiecare jucător a fost de trei ori Diego Drachenzahn. Cine a avansat cel mai mult cu zmeul său a câștigat jocul. În cazul unei egalități, există mai mulți câștigători.

Evaluarea punctelor:

Diego Drachenzahn:
câte un punct pentru
fiecare bilă în comparti-
mentul corect

Ceilalți jucători:
un punct pentru fiecare
țință ghicită corect

următorul jucător =
Diego Drachenzahn:

Sfârșitul jocului = fie-
care a fost de trei ori
Diego Drachenzahn,
cele mai multe puncte =
câștigător



Autorul



Manfred Ludwig s-a născut în anul 1936 în München. Acolo a studiat limba franceză și sport pentru a preda aceste materii la liceu. Din anul 1964, trăiește în Regensburg. Copii lui l-au inspirat să se joace și să inventeze jocuri.

Și în ziua de azi, soția, copiii și cei între timp cinci nepoți participă la testarea prototipurilor sale. Ca autor de jocuri, el a fost distins cu diferite premii, printre altele cu „Premiul german pentru jocurile pentru copii 2002”, cu premiul „Jocul pentru copii al anului 2003” dar și cu „Premiul german pentru jocuri instructive 2006”. HABA a editat deja numeroase jocuri de Manfred Ludwig, de ex. Foarte suspect! sau Spărgătorii de coduri.

Ilustratorul



Peter Nishitani Peter Nishitani s-a născut în anul 1970 în München și a crescut sub zmeii verzi la marginea râului Isar. Foarte devreme a învățat cum să manipuleze bilele de foc – marea lui pasiune pe lângă ilustrare.

Actualmente lucrează cu opt colegi zmei în legendara scorbură a zmeilor „Atelier Amaldi” în Hamburg, mereu în căutarea unor noi aventuri.

În ultimii ani, el a ilustrat pentru HABA jocurile înainte cu viteză maximă! și Ce contează?.

Dedicație specială pentru Yuko, comoara mea de zmeu mult-iubită

Diego Drachenzahn



Ein feuriges Geschicklichkeits- und Bluffspiel für 2 – 4 Spieler von 5 – 99 Jahren.

Spielidee: Manfred Ludwig

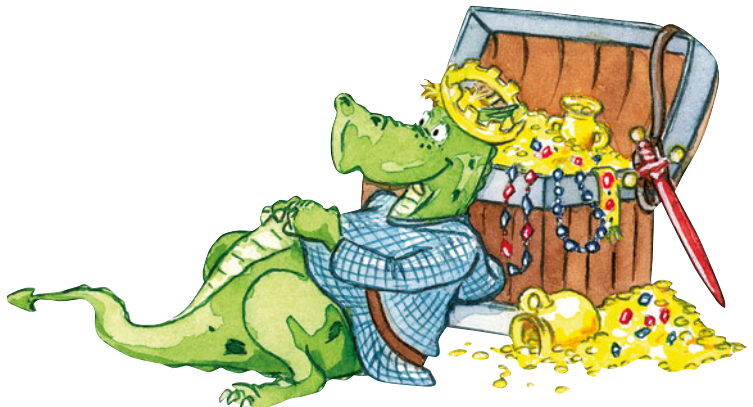
Illustration: Peter Nishitani

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Diego Drachenzahn ist ein ziemlich großer Unruhestifter. Mit seinem Feuer setzt er so manchen Busch in Flammen. Dumm ist es nur, dass er ausgerechnet beim jährlichen Feuerspucker-Wettbewerb weit am Ziel vorbeifeuert und den Hut von Onkel Dragobert in Brand steckt. Aber auch Diegos Konkurrenten sind keine Meisterschützen und verfehlen oft genug ihr Ziel. Wer gewinnt wohl den feurigen Drachenwettkampf?

Spielinhalt

- 1 Drachenstadion
(= Schachtelunterteil mit Spielplan und Zählleiste)
- 4 Drachen
- 3 Feuerkugeln
- 24 Karten (je sechs Karten in vier Farben)
- 24 Plättchen
- 1 Spielanleitung



DEUTSCH



die meisten
Punkte sammeln

Drachenstadion in
Tischmitte

jeder:
sechs Karten und einen
Drachen (auf Zählleiste)

Plättchen verdeckt
stapeln,
Feuerkugeln bereit legen

Diego Drachenzahn:
Plättchen geheim
ziehen und drei
Feuerkugeln rollen

Mitspieler:
tippen und Karte
verdeckt ablegen

Spielidee

In jeder Runde schlüpft ein anderer Spieler in die Rolle von Diego Drachenzahn. Er zieht geheim ein Plättchen, das eines der sechs Zielfelder des Drachenstadions zeigt. In dieses Ziel-feld versucht Diego die drei Feuerkugeln zu rollen. Danach

tippen die Mitspieler, welches Feld er ihrer Meinung nach treffen wollte. Wer gut rollt, aber auch richtig tippt, erhält Punkte. Das Ziel des Spiels ist es, seinen Drachen auf der Zählleiste am weitesten vorzurücken, um zu gewinnen.

Spielvorbereitung

Stellt das Drachenstadion in die Tischmitte.

Jeder Spieler nimmt sich die sechs Karten einer Farbe und den dazu passenden Drachen. Den Drachen befestigt ihr beim fliegenden Drachen (= erstes Feld der Zählleiste) am Rand der Spielschachtel.



Mischt und stapelt die 24 Plättchen verdeckt auf dem Tisch. Haltet die drei Feuerkugeln bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt einen Drachen gestreichelt hat, darf beginnen. Wie bitte? Keiner von euch hat jemals einen Drachen gestreichelt? Dann beginnt der älteste Spieler und schlüpft als Erster in die Rolle von Diego Drachenzahn.

Diego Drachenzahn stellt das Drachenstadion vor sich und legt dann jeweils eine Feuerkugel in die drei Löcher. Anschließend zieht er ein Plättchen vom Stapel und sieht es sich geheim an. Das darauf abgebildete Motiv gibt vor, in welches Fach des Drachenstadions er die drei Kugeln rollen soll. Er stupst die Kugeln nacheinander leicht an und versucht, in das entsprechende Fach zu treffen.

Sobald alle drei Kugeln gerollt wurden, tippen die Mitspieler, welches Fach Diego Drachenzahn eigentlich treffen wollte. Dazu suchen sie sich aus ihren Karten die Karte mit dem entsprechenden Motiv aus und legen sie verdeckt vor sich ab.

Dann decken die Spieler ihre Karten gleichzeitig auf.
Jetzt dreht auch Diego Drachenzahn zum Vergleich sein Plättchen um und es kommt zur Auswertung:

- **Diego Drachenzahn**

Für jede Kugel, die Diego Drachenzahn ins richtige Fach gerollt hat, darf er seinen Drachen um ein Feld auf der Zählleiste weiterziehen.

- **Mitspieler**

Jeder Mitspieler, der auf das richtige Motiv getippt hat, darf seinen Drachen ebenfalls um ein Feld versetzen.

Neue Runde

Diego Drachenzahn legt das Plättchen in den Schachteldeckel und die Mitspieler nehmen ihre Karten wieder zurück. Anschließend schlüpft der nächste Spieler im Uhrzeigersinn in die Rolle von Diego Drachenzahn und eine neue Runde beginnt.

Spielende

Das Spiel endet, wenn jeder Spieler dreimal Diego Drachenzahn war. Wer jetzt mit seinem Drachen am weitesten vorgerückt ist, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Punktewertung:

Diego Drachenzahn:
ein Punkt für jede Kugel
im richtigen Fach

Mitspieler:
ein Punkt für
richtigen Tipp

nächster Spieler =
Diego Drachenzahn

Spielende =
jeder war dreimal
Diego Drachenzahn,
die meisten Punkte
= Sieger

Der Autor



Manfred Ludwig wurde 1936 in München geboren. Er studierte dort Französisch und Sport für das Lehramt an Gymnasien. Seit 1964 lebt er in Regensburg. Zum Spielen und Spieleerfinden kam er erst durch seine Kinder. Noch heute kommen Frau, Kinder und mittlerweile fünf Enkelkinder beim Testen seiner Prototypen spielerisch zum Einsatz. Als Spieleautor erhielt er bereits verschiedene Auszeichnungen, unter anderem den „Deutschen Kinderspielpreis 2002“, den Preis „Kinderspiel des Jahres 2003“ sowie den „Deutschen Lernspielpreis 2006“. Bei HABA wurden schon zahlreiche Spiele von Manfred Ludwig verlegt, zum Beispiel Höchst verdächtig! oder Die Codeknacker.

Der Illustrator



Peter Nishitani wurde 1970 in München geboren und wuchs dort unter den grünen Drachen an der Isar auf. Schon früh lernte er den Umgang mit den Feuerkugeln, die neben der Illustration seine größte Leidenschaft sind. Heute arbeitet er mit acht Drachen-kollegen in der legendären Drachenhöhle „Atelier Amaldi“ in Hamburg, immer auf der Suche nach neuen Abenteuern.

Für HABA hat er in den letzten Jahren bereits die Spiele Voll-dampf voraus! und Was zählt? illustriert.

In besonderem Maße möchte ich meine Arbeit Yuko widmen, meinem allerliebsten Drachengoldschatz.

Dragon Diego Dart

A fiery game of skill and bluff for 2 - 4 players age 5 - 99.

Author: Manfred Ludwig
Illustrations: Peter Nishitani
Length of the game: approx. 15 minutes

Dragon Diego Dart is quite a trouble maker. His fiery breath has already set more than one shrub in flames! Oops! This year, of all years, he missed the target of the fire spitting competition by so much that he set Uncle Drooge's hat on fire. However, Diego's rivals are by no means better marksmen and also miss the target more than once. Who will win this race of the fiery dragon competition?

Contents

- Dragons stadium
(lower part of the game box with game board
and counting strip)
- 4 dragons
- 3 fire balls
- 24 cards (six cards of each different color)
- 24 little tiles
- Set of game instructions



Game Idea

In each round a different player takes on the role of Dragon Diego Dart. He secretly draws a little tile showing one of the six target squares in the dragon stadium. Diego now tries to hit this square rolling the three fire balls towards it. Then the other players guess which square he was supposed to hit.

Being good at rolling, as well as being good at guessing, will score the most points. The aim of the game is to move one's dragon the furthest on the counting strip, thus winning the game.

Preparation of the Game

Place the dragon stadium in the center of the table.

Each player takes six cards of one color and the corresponding dragon. Fix the dragon to the edge of the game board on the flying dragon (= first square of the counting strip).



Shuffle and pile the 24 tiles face-down. Get the three fire balls ready.

How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever has caressed a dragon most recently may start. No-one? Really! Not one of you has ever caressed a dragon? Then the oldest player starts and is Dragon Diego Dart.

Diego places the dragon stadium in front of him and then a fire ball in each of the three holes. Then he draws a tile from the pile and secretly looks at it. The tile shows into which compartment of the stadium Diego should roll the three balls. Diego now nudges the balls one by one trying to hit this compartment.

When he has finished, the other players guess which compartment Diego was supposed to hit. They choose from their cards the one with the corresponding picture and place it face-down in front of them.

score the most points

dragon stadium in the center of the table,
each player: six cards
and one dragon
(on counting strip)

pile tiles face-down,
get fire balls ready

Dragon Diego Dart:
secretly draws tile and
rolls three fire balls

other players:
guess and place
card face-down

Then everybody turns over their cards at the same time, Diego as well. Now you compare your cards and score:

- **Dragon Diego Dart:**

For each fire ball that landed in the right compartment Diego can move his dragon one square further on the counting strip.

- **The other players:**

Each player who guessed correctly can also move his dragon one square

New Round

Dragon Diego Dart places the used tile in the bottom part of the game box and the players take back their cards. The next player in a clockwise direction now becomes Dragon Diego Dart and a new round starts.

End of the Game

The game ends as soon as each player has been Dragon Diego Dart three times. Whoever has moved his dragon furthest on the counting strip, wins the game. In the case of a draw there are various winners.

scoring:

Diego:

one point for each ball in the right compartment

other players:

one point for correct guess

next player =

Dragon Diego Dart

end of the game =

each player has been Diego three times

most points = winner



The author



Manfred Ludwig was born in 1936 in Munich. He studied French and Sports to become a high school teacher. Since 1964 he has been living in Regensburg. As soon as his children reached a certain age he started playing and inventing games for them. His wife, children and now five grand children are still “on play duty” when the prototypes need to be tested. The game author has received various awards, including “German Children’s Game Prize 2002”, “Children Game of the year 2003” and the “German educational game award 2006”. HABA has published numerous games by Manfred Ludwig, such as Highly Suspect or The Code Crackers.

The illustrator



Peter Nishitani, was born in 1970 in Munich where he grew up amidst the Green Dragons of the Isar river. He learned to handle fire balls very early on, which aside from illustrating, is one of his great passions. Today Peter Nishitani works together with his 8 dragon colleagues in the legendary dragon cave “Atelier Amaldi” in Hamburg, always on the look out for new adventures. Over the last few years he has already illustrated for HABA the games Full Steam Ahead! and What counts?.

I especially want to dedicate my work to Yuko, my most treasured dragon with a golden heart.

Mali odkrywcy

Vynálezce pro děti

Vynálezca pre deti · Inventator pentru copii

Erfinder für Kinder · Inventive Playthings for Inquisitive Minds



Niemowlę & Małe dziecko

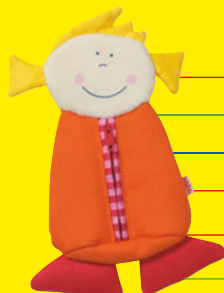
Kojenci a malé děti

Bábätká a malé deti

Bebeluşi şi copii mici

Baby & Kleinkind

Infant Toys



Prezenty

Dárčeky

Darčeky

Cadouri

Geschenke

Gifts



Ozdoby dla dzieci

Dětská bižuterie

Detská bižutéria

Bijuterii pentru copii

Kinderschmuck

Children's jewelry



Pokój dziecięcy

Dětské pokojíčky

Detské izby

Camera copilului

Kinderzimmer

Children's room



Dzieci poznają świat poprzez zabawę.

HABA im w tym towarzyszy proponując zabawy i zabawki wzbudzające ich zaciekawienie, meble rozwijające wyobraźnię, akcesoria tworzące dobre samopoczucie, ozdoby, prezenty i wiele innych. Ponieważ mali odkrywcy potrzebują wielkich idei.



Děti poznávají svět hrou.

HABA jim nabízí hry a hračky, které vzbuzují jejich zvědavost. Nabízíme nábytek plný fantazie, doplňky pro pohodlí, bižutérii, dárčky a mnoho dalších věcí. Protože malí vynálezci potřebují velké nápady.



Deti spoznávají svet hrou.

HABA ich pritom sprevádza hrami a hračkami, ktoré vzbudzujú zvedavosť. Ponúkame nábytok plný fantázie, doplnky pre pohodlie, bižutériu, darčeky a mnoho ďalších vecí. Pretože malí vynálezcovia potrebujú veľké myšlienky.



Copiii înţeleg lumea jucându-se.

HABA îi însoţeşte cu jocuri şi jucării care le trezesc curiozitatea, cu mobilier plin de fantezie, cu accesorii confortabile, bijuterii, cadouri şi multe altele. Deoarece micii exploratori au nevoie de idei mari.



Kinder begreifen spielend die Welt.

HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.



Children learn about the world through play.

HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.



Habermas GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de

Art.Nr. 4787

1/11

TL 79246