

Mads L. Brynnum

DRAGON'S ROLL



QVS
BATES

**The Cooperative
Strategy Game**

8+



2-4



20'

HABA



DRAGON'S ROLL

The Cooperative Strategy Game

Author: Mads L. Brynnum
Illustration: Gus Batts
Editor: Markus Singer
Playing Time: approximately 20 Minutes

A dragon-powered dice game for 2–4 players, ages 8 and up.

After many adventures and the flourishing of your kingdom, peace has finally returned. But it doesn't last long - dark wings gather in the sky. The dragons are back! Led by powerful master dragons, wild hordes descend upon your cities, fields, and everything you've built. Only together can you stop the looming threat. Face off against wave after wave of dragon attacks, battling scaly foes as a team. Ancient spell scrolls filled with magic will aid you, unleashing new powers and evolving your strategy.

Each master dragon is unique and only through teamwork can you save your kingdom from a fiery end.

Can you defeat the master dragons before everything goes up in flames?

WHAT'S INCLUDED:

1 black dragon die
6 purple dice
6 yellow dice
5 pink dice
5 turquoise dice



A total of 42 cards:

12 Scrolls



Front



Back

18 Dragon cards (Dragons)



Front



Back

3 Landscape cards



6 Master Dragons



Front



Back

3 City cards



Front



Back

A FEW NOTES BEFORE YOUR FIRST GAME:

Dragon's Roll includes 6 different Master Dragons, each with increasing levels of difficulty. You'll find an overview of all Master Dragons and their abilities on page 9-10.

To get started, we recommend defeating the Master Dragons one by one in a campaign over multiple games. You don't have to play with the same group each time, but it's still a good idea to face the Master Dragons in the suggested order.

The following section explains how to play the first game of the campaign.

Of course, you can also challenge any Master Dragon individually, outside of the campaign.

For more details, see page 8.



BEFORE YOU BEGIN:

1. Make sure there is enough space in the center of the table for a **3 x 3 grid of Dragon cards**.
2. Place one **Landscape card** next to each row of the grid.
3. Place one **City card** face up below each column of the grid.
4. For your first game, we recommend playing against **Master Dragon Trollok**. Place him face up (with the yellow side showing) above the grid.
5. Shuffle all **Scrolls** face down. Draw one and place it face up below the City cards. The rest of the Scrolls are not used in this game.
6. Shuffle all **Dragon cards** face down to form a draw pile above the Master Dragon.
7. Draw **3 Dragons** from the draw pile and place them face up in the spaces of the top row of the grid.
8. Place the **Dragon die** within reach.
9. Each player chooses a color and takes the matching **dice**.

Note: In a 2-player game, each player takes 6 dice of one color.
In a 3- or 4-player game, each player takes 5 dice of one color.

You won't need the remaining dice in this game.

The Landscape and City cards help you visualize the grid.

In the campaign, after each successful game, you'll face the Master Dragon of the next difficulty level.

In the campaign, all previously earned Scrolls remain available and are placed face up. You also gain one additional random Scroll.



Example: Play set up for 3 players



LET'S GET STARTED:

Play proceeds clockwise. The player who most recently played King of the Dice goes first.

Each turn consists of three steps:

1. Roll the dice →
2. Check the Dragon die →
 - 2a) Move Dragons
 - 2b) Activate the Master Dragon
 - 2c) Refill Dragon cards
3. Place your dice

1. Roll the Dice

Take the Dragon die and all of your available dice, then roll them.

Any dice already placed on Dragons or the Master Dragon are not available to you.

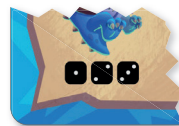
2. Check the Dragon Die

At this point, only the Dragon die matters - your own dice won't come into play until Step 3.

However, it often helps to take a quick look at what you've rolled with your own dice to plan ahead.

2a) Move the Dragons

All dragons showing the number rolled on the Dragon die move one space closer to your city. Dragons always move in column order: first the left column, then the middle, and finally the right column.



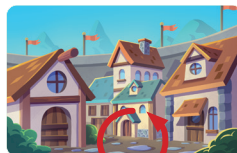
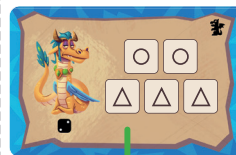
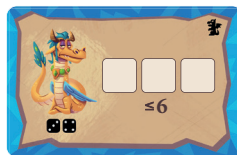
Move each matching dragon one space downward within its column to the next row in the grid. If a space is already occupied by another dragon, push that dragon down as well—each one shifts one space lower.

If a dragon moves beyond the bottom row and into the city, you take 1 damage: flip *any one* City card to its reverse side, showing the burning city. Then place the dragon on a face-up discard pile.

Important: It doesn't matter which column the dragon came from - you must always flip a City card, turning the burning side face up.



Example :



2b) Activate the Master Dragon

The Master Dragon never moves. However, each one has powerful abilities that may activate now.

If the number on the Dragon die matches the number shown on the Master Dragon, its ability is triggered.

On page 9-10, you'll find all Master Dragons and their abilities.

As a helpful reminder, each Master Dragon also displays its ability using symbols.



This Master Dragon moves one dragon with this symbol: 
(in addition to the normal movement in Step 2a)



2c) Refill Dragon Cards

If the Dragon die shows a 4, 5, or 6, a new dragon *appears*. Draw one Dragon card from the draw pile and place it in an empty space in the top row of the grid:

The placement space is determined in this order:

1. Always choose the column with the fewest dragons.
2. If there is a tie, choose the column where the dragons are farthest from the top row.
3. If there's still a tie, choose the leftmost of the tied columns.

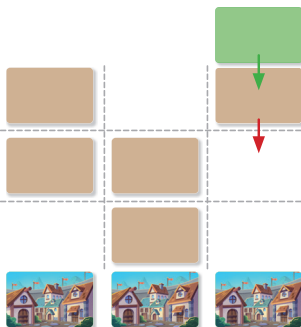
If this causes the new dragon to be placed on a space already occupied by another dragon, the existing dragon is pushed one space closer to the city - just like in Step 2a.

Example:

The new dragon is placed in the middle column.



The new dragon is placed in the right column, pushing the existing dragon one space closer to the city.



3. Place Your Dice

Dragons and the Master Dragon each have between two and six *dice conditions*.

You may now place your rolled dice on any matching *dice conditions*.



An explanation of the different *dice conditions* can be found on page 13.



However, the following rule applies:

On your turn, you must choose one die number. You may only place dice showing that number on one or more cards.

Example:

With this roll, you can either place three 6s, two 3s or one 4.



Important: If you can't place any dice, it counts as a missed roll. This means you must roll the Dragon die again and repeat steps 2a, 2b, and 2c.

Then, the next player in clockwise order takes their turn.

Defeating Dragons

As soon as **all** *dice conditions* on a dragon are filled with dice, that dragon is defeated.

At the end of the turn, return all placed dice on that dragon to their respective players, and place the dragon on the discard pile.

Defeating the Master Dragon

Your ultimate goal is to defeat the Master Dragon but to do so, you must defeat both sides of the card.

Once you defeat the yellow side, the Master Dragon becomes enraged - very enraged! Immediately roll the Dragon die and perform steps 2a, 2b, and 2c. Then flip the Master Dragon card to its red side. If you manage to defeat the red side during the game, you win!

More on this can be found on page 8.



Whether you place your dice on Dragons, the Master Dragon —or a mix of both— is entirely up to you. Just don't lose sight of your true goal: the Master Dragon.

Once it's defeated, the other dragons retreat, and you win the game!

No More Dragons in the Grid?

If you defeat the last dragon in the grid, you're rewarded with a brief moment of relief and a chance to repair the city: You may flip one burning City card back to its front side.

But Beware: If the grid is empty because a dragon just attacked and was discarded, immediately reveal 3 new dragons and place them in the top row of the grid.



Draw Pile Empty?

If a dragon is supposed to *appear* but the draw pile is empty - great job, you're holding your ground!

You're rewarded once again: Flip one burning City card back to its front side.

Then, shuffle the discard pile face down to form a new draw pile, and the dragon still appears as usual.

Scrolls

At the start of each game, you'll have a certain number of Scrolls available. Each scroll can be used once during the game. In general, any scroll can be used at any time by any player. After use, flip the scroll face down.

If you're playing a campaign, any used Scrolls become available again in the next game and are placed face up at the start.

A detailed explanation of all Scrolls can be found from page 11.

WHEN DOES THE GAME END:

If your entire city is burning at any point - that is, all 3 City cards are flipped - you **immediately lose the game**.

If you defeat the Master Dragon - first the yellow side, then the red - you **immediately win the game**.

Playing the Campaign?

If you win, your next game will be against the Master Dragon of the next difficulty level. You'll also gain one additional random Scroll, and all previously earned Scrolls will be available again.

If you lose, simply try again against the same Master Dragon using the same Scrolls.

Nightmare Mode: If you lose, you must restart the entire campaign from the beginning - facing *Master Dragon Trollok* with just one new random Scroll.

Want to Play a Single Game?

Of course, you can also face any Master Dragon outside of the campaign.

The only difference is that at the start of the game, you'll receive a number of random Scrolls based on the Master Dragon's level.



MASTER DRAGONS

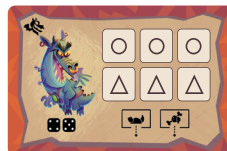
Below is an overview of all Master Dragons and their abilities when *activated*.

Level 1: Master Dragon Trollok

New to the game. No one really knows how he became a Master Dragon ...



Move one dragon with this symbol .



Move one dragon with this symbol  and one dragon with this symbol .

Level 2: Master Dragon Showoff

Very full of himself and loves giving orders. Rightfully so? That's up for debate ...



Move any one dragon.



Move any two dragons.
Note: If only one dragon is in play, you move just that one.

Level 3: Master Dragon Dragini

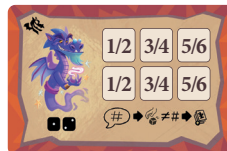
All talk, no flame? ...



Call out a number from 1 to 6, then roll the Dragon die.

If the die shows the chosen number, nothing happens.

Otherwise, a new dragon appears.



Has the same ability as on the yellow side.



Level 4: Master Dragon Dracelle

Has already won Dragon Idol eleven times.



Return one die already placed on a dragon to its owner.

That die cannot be used again this turn.



Return one die already placed on a dragon and one die placed on *Master Dragon Dracelle* to their respective players.

These dice cannot be used again this turn.

Level 5: Master Dragon Greedmaw

The name says it all. Loves coins. Loves gems. Loves anything that sparkles!



Master Dragon Greedmaw has a passive ability that applies at all times and to every die: Whenever you would place a die on *Master Dragon Greedmaw*, you must re-roll it first.

Only if the die still meets a placement condition after the re-roll may you place it. Otherwise, return it to the player - it cannot be used again this turn.

Note: Even if the die must be returned, this does not count as a *missed roll*!



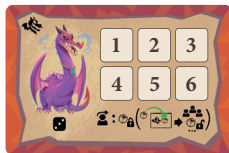
Has the same ability on the yellow side.

Level 6: Master Dragon Dragomir

Old dwarven legends tell of him dwelling in a mountain full of gemstones ...



Reveal one new dragon.



The next player in clockwise order must *lock* one die: they place it next to this Master Dragon.

As soon as a die is placed on *Master Dragon Dragomir*, all *locked* dice next to him are *unlocked* and returned to their respective players. However, those dice cannot be used again this turn.



DRAGON



Simple Normling

Often misunderstood, this dragon is really just looking for new friends...

This dragon moves when *Master Dragon Trollok's* ability is activated.



Snobbish Nobling

Clearly talked into joining - has much more important things to do.

No special effect.



Greedy Trolling

A proud carnivore – but only organic, of course!

This dragon moves when *Master Dragon Trollok's* (red side) ability is activated.



Greedy Grabbler

Just trying to cozy up to Master Dragon Greedmaw.

No special effect.



Disguised Forestling

Lives in harmony with nature and is often overlooked because of it.

„Ouch, watch where you're going!“

If this dragon is in the top row, no dice may be placed on it. Scrolls, however, can still be used on it as usual.

SCROLLS



Freeze

“Ice, Ice, Baby!”

Ignore the movement of one dragon.



Time Reverser

“If I could tuuum back tiime...!”

Reroll the dragon die.



Dimensional Portal

"Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'l'yeh wgah'nagl fhtagn"

Choose a dragon and name a number from 1 to 6. Then roll the dragon die. If you roll the chosen number, nothing happens. Otherwise, you defeat the dragon.

Note: In both cases, the scroll is spent and must be turned face down.



Earthquake

"Bumpety-bump..."

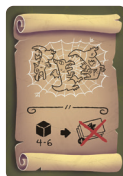
Choose a dragon on which you've placed at least one die this turn. Then, for each dragon directly adjacent (horizontally and vertically), roll the dragon die. If the number rolled fulfills a *die requirement* on that dragon, you may place one of your available dice there.



Final Blow

"Boink!"

Defeat any dragon that has only one remaining unmet *die requirement*.



Web Trap

"Ewww, a spider!"

If the dragon die shows a 4, 5, or 6, no dragons *appear* this turn.



Ambush

"Duck-Duck – Goose"

Roll one of your available dice and place it immediately.



Speed Boost

"Agaiiiii!"

Reroll all of your available dice.



Illusion

"Whoa, am I seeing double?"

Turn two of your rolled dice to match the face of another die you rolled.

However, you may not place any dice on the Master Dragon this turn.



Lightning Strike

"Let the grilling season begin!"

Choose a column.

For each dragon in that column, roll one of your available dice.

If the result matches a *die requirement* on that dragon, you may place the die accordingly.



Redirect

"Left! No, wait - the other left!"

Move any number of already placed dice from one dragon to another and place them there.

You may ignore the *die requirements* on the new dragon.



Helping Hands

"Best Friends forever!"

Roll two of your available dice and add them to the current player's roll.

If they can't or choose not to place them according to the usual rules, you get those dice back at the end of their turn.

DIE REQUIREMENTS

Dragons and Dragon Masters have different die requirements, which are explained here with examples.



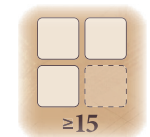
Only dice showing the specified number may be placed here.



Only dice showing the specified numbers may be placed here. However, each of these spaces may hold dice with different numbers.



Each symbol stands for a number of your choice. Different symbols may not represent the same number.



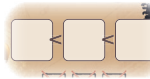
The total of all placed dice must be 15 or higher.



The total of all placed dice must be 6 or lower.



The total of all placed dice must be exactly 12.



The total of the dice values must increase from left to right.



If the *die requirement* space is outlined, the dragon can still be defeated without placing a die on that space - as long as the overall requirement on the card is fulfilled.

Dear Players, at www.haba-play.com/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.



WÜRFELDRACHEN

Der kooperative Taktikspaß

Autor: Mads L. Brynnum
Illustration: Gus Batts
Redaktion: Markus Singer
Spieldauer: ca. 20 Minuten

Ein drachenstarkes Würfelspiel für 2 - 4 Personen ab 8 Jahren.

Nach den vielen Abenteuern und dem Aufblühen eures Königreichs scheint endlich Ruhe eingekehrt zu sein. Doch der Frieden währt nicht lange: Am Himmel versammeln sich dunkle Schwingen – die Drachen sind zurück! Mächtige Meisterdrachen führen ihre wilden Horden an und bedrohen Städte, Felder und alles, was ihr aufgebaut habt. Nur gemeinsam könnt ihr die drohende Gefahr bannen. So steht ihr den Meisterdrachen und ihren Schuppenkreaturen gegenüber und müsst ihre feurigen Angriffe Welle für Welle abwehren. Alte Spruchrollen voller Magie helfen euch dabei, neue Kräfte zu entfesseln und eure Taktik anzupassen. Jeder Meisterdrache ist einzigartig – und nur im Team könnt ihr euer Königreich vor dem Feuer retten. **Schafft ihr es, die Meisterdrachen zu besiegen, bevor alles in Flammen aufgeht?**

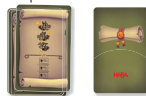
DAS IST DRIN:

1 schwarzer Drachenwürfel
6 violette Würfel
6 gelbe Würfel
5 pinke Würfel
5 türkise Würfel



Insgesamt 42 Karten:

12 Spruchrollen



Vorderseite Rückseite

18 Drachenkarten (Drachen) 6 Meisterdrachen



Vorderseite Rückseite

3 Landschaftskarten



Vorderseite Rückseite

3 Stadtkarten



Vorderseite Rückseite

EIN PAAR INFOS VOR DEM ERSTEN SPIEL:

Würfeldrachen enthält 6 verschiedene Meisterdrachen mit steigendem Schwierigkeitsgrad. Ihr findet eine Übersicht aller Meisterdrachen und ihrer Fähigkeiten auf Seite 21-22.

Zum Einstieg empfehlen wir euch die Meisterdrachen nacheinander in einer Kampagne mit mehreren Partien zu bekämpfen. Dabei müsst ihr nicht immer in derselben Zusammensetzung spielen. Trotzdem ist es empfehlenswert, die Meisterdrachen in der vorgeschlagenen Reihenfolge zu besiegen.

Im Folgenden wird daher die erste Partie der Kampagne erklärt.

Natürlich könnt ihr gegen jeden Meisterdrachen auch unabhängig voneinander und außerhalb der Kampagne spielen. Näheres dazu auf Seite 20.



BEVOR ES LOSGEHT:

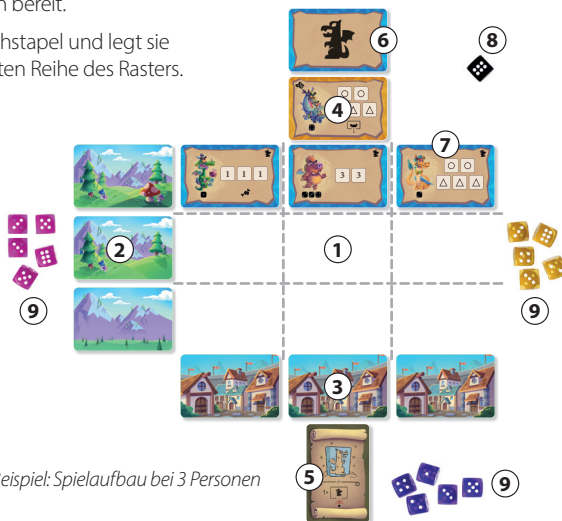
1. Haltet genügend **Platz für ein 3 x 3 Raster** an Drachenkarten in der Tischmitte frei.
2. Legt eine **Landschaftskarte** links neben jede Reihe des Rasters.
3. Legt eine **Stadtkarte** offen unter jede Spalte des Rasters.
4. Im ersten Spiel empfehlen wir euch, gegen **Meisterdrache Trollok** zu spielen. Legt ihn offen (mit der gelben Seite nach oben) oberhalb des Rasters auf den Tisch.
Die restlichen Meisterdrachen benötigt ihr in dieser Partie nicht.
5. Mischt verdeckt alle **Spruchrollen**. Zieht eine Spruchrolle und legt sie offen unterhalb der Stadtkarten auf den Tisch.
Die restlichen Spruchrollen benötigt ihr in dieser Partie nicht.
6. Mischt verdeckt alle **Drachen** und legt sie als verdeckten Nachziehstapel oberhalb des Meisterdrachen bereit.
7. Zieht anschließend **3 Drachen** vom Nachziehstapel und legt sie offen nebeneinander in die Felder der obersten Reihe des Rasters.
8. Legt den **Drachenwürfel** bereit.
9. Alle wählen eine Würfelfarbe und nehmen die entsprechenden **Würfel** zu sich.

Die Landschaftskarten und Stadtkarten helfen euch bei der Visualisierung des Rasters.

In der Kampagne spielt ihr nach jeder erfolgreichen Partie gegen den Meisterdrachen der nächsthöheren Stufe.

In der Kampagne stehen euch alle bereits erhaltenen Spruchrollen wieder zur Verfügung und werden offen hingelegt. Zusätzlich bekommt ihr eine weitere zufällige Spruchrolle.

Achtung: Bei 2 Personen bekommen alle jeweils 6 Würfel einer Farbe.
Bei 3 oder 4 Personen bekommen alle jeweils 5 Würfel einer Farbe.
Die restlichen Würfel benötigt ihr in dieser Partie nicht.



Beispiel: Spielaufbau bei 3 Personen



JETZT GEHT'S LOS:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt Würfelkönig gespielt hat, beginnt.

Ein Spielzug besteht aus drei Schritten:

1. Würfeln →
2. Drachenwürfel prüfen
2a) Drachen bewegen
2b) Meisterdrachen aktivieren
2c) Drachen nachlegen →
3. Würfel platzieren

1. Würfeln

Nimm dir den Drachenwürfel sowie alle eigenen verfügbaren Würfel und würfle sie.

Alle Würfel, die auf Drachen oder auf dem Meisterdrachen platziert sind, stehen dir nicht zur Verfügung.

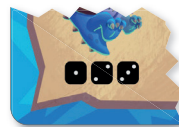
2. Drachenwürfel prüfen

Zu Beginn ist nur der Drachenwürfel wichtig. Deine eigenen Würfel werden erst in Schritt 3 relevant.

Trotzdem hilft es oft, dir jetzt schon klar zu machen, was du mit deinen eigenen Würfeln gewürfelt hast.

2a) Drachen bewegen

Alle Drachen, welche die gewürfelte Augenzahl des Drachenwürfels zeigen, bewegen sich ein Feld weiter auf eure Stadt zu. Dabei bewegen sich immer zuerst die Drachen in der linken Spalte, dann die Drachen in der mittleren Spalte und zuletzt die Drachen in der rechten Spalte.

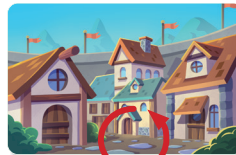
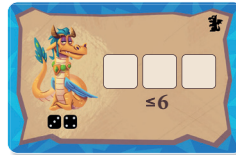


Bewege dazu den jeweiligen Drachen innerhalb seiner Spalte ein Feld weiter nach unten in die nächste Reihe des Rasters. Befindet sich auf diesem Feld schon ein Drache, wird auch dieser ein Feld weiter nach unten bewegt und so weiter.

Sobald sich ein Drache von der untersten Reihe weiter auf eure Stadt bewegen würde, erleidet ihr einen Schaden: Dreht eine beliebige Stadtkarte um, sodass die Rückseite mit der brennenden Stadt zu sehen ist. Legt den Drachen anschließend auf einen offenen Ablagestapel.

Achtung: Es ist egal, aus welcher Spalte sich der Drache nach unten bewegt hat. Ihr müsst immer eine Stadtkarte auf die brennende Seite drehen.

Beispiel:



2b) Meisterdrachen aktivieren

Der Meisterdrache bewegt sich nie. Jeder Meisterdrache besitzt aber mächtige Fähigkeiten, die jetzt eventuell aktiviert werden. Zeigt der Meisterdrache die gewürfelte Augenzahl des Drachenwürfels, *aktiviert* er seine Fähigkeit.



Ab Seite 21 findet ihr alle Meisterdrachen und ihre Fähigkeiten. Als kleine Erinnerungshilfe sind die Fähigkeiten auch mithilfe von Symbolen auf den Meisterdrachen erklärt.



Dieser Meisterdrache bewegt einen Drachen mit diesem Symbol: (zusätzlich zu der normalen Bewegung in 2a)



2c) Drachen nachlegen

Zeigt der Drachenwürfel eine 4, 5 oder 6, *erscheint* ein Drache. Ziehe eine Drachenkarte vom Nachziehstapel und lege sie auf ein Feld in der obersten Reihe des Rasters:

Das Feld wird in dieser Reihenfolge bestimmt:

1. Wählt immer die Spalte mit den wenigsten Drachen.
2. Gibt es hier einen Gleichstand, wählt davon die Spalte, deren Drachen am weitesten von der obersten Reihe entfernt sind.
3. Gibt es auch hier einen Gleichstand, wählt davon die Spalte, die am weitesten links liegt.

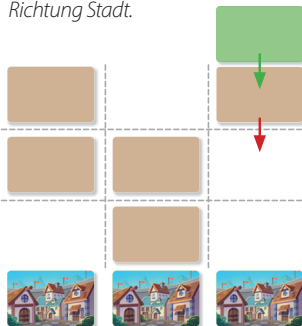
Muss dadurch der neue Drache auf ein Feld gelegt werden, auf dem bereits ein anderer Drache liegt, wird der bereits liegende Drache, wie bei der Bewegung in 2a) beschrieben, in Richtung Stadt bewegt.

Beispiel:

Der neue Drache wird in die mittlere Spalte gelegt.



Der neue Drache wird in die rechte Spalte gelegt und schiebt dadurch den bereits liegenden Drachen ein Feld weiter in Richtung Stadt.



3. Würfel platzieren

Die Drachen und der Meisterdrache haben immer zwei bis sechs *Würfelbedingungen*.

Du kannst deine gewürfelten Würfel nun auf passenden *Würfelbedingungen* platzieren.



Ab Seite 25 findest du eine Erklärung der unterschiedlichen *Würfelbedingungen*.



Dabei gilt aber folgende Regel:

Du musst dich in deinem Zug für eine Augenzahl entscheiden. Nur die Würfel mit dieser Augenzahl darfst du auf einer oder mehreren Karten platzieren.

Beispiel:

Mit diesem Würfelergebnis kannst du entweder drei 6er, zwei 3er oder einen 4er platzieren.



Achtung: Kannst du keinen Würfel platzieren, wird das als *Fehlwurf* gewertet. Das heißt, du musst den Drachenwürfel erneut würfeln und die Schritte 2a, 2b und 2c noch einmal ausführen.

Anschließend ist die nächste Person am Zug.

Drachen besiegen

Sobald auf **allen** Würfelbedingungen eines Drachen ein Würfel platziert wurde, ist der Drache besiegt.

Alle darauf platzierten Würfel gehen am Ende des Spielzugs wieder zurück an die jeweiligen Personen und der Drache wird auf den Ablagestapel gelegt.

Meisterdrache besiegen

Euer eigentliches Ziel ist es jedoch, den Meisterdrachen zu bezwingen. Dazu müsst ihr ihn aber auf beiden Kartenseiten besiegen.

Sobald ihr die gelbe Seite besiegt habt, wird der Meisterdrache wütend – sehr wütend! Würfelt sofort den Drachenwürfel und führt die Schritte 2a, 2b und 2c aus. Dreht den Meisterdrachen anschließend um, sodass die rote Seite sichtbar wird. Gelingt es euch im Laufe des Spiels auch die rote Seite zu besiegen, habt ihr gewonnen! Mehr dazu auf Seite 20.



Ob ihr in eurem Spielzug Würfel auf den Drachen oder auf dem Meisterdrachen platziert – oder sogar gemischt – ist euch überlassen. Wichtig ist nur, dass ihr euer eigentliches Ziel nicht aus den Augen verliert: Ist der Meisterdrache besiegt, lassen auch die anderen Drachen von euch ab und ihr gewinnt!

Keine Drachen mehr im Raster?

Besiegt ihr den letzten Drachen im Raster, werdet ihr belohnt und könnt die Verschnaufpause zur Reparatur der Stadt nutzen: Ihr dürft eine brennende Stadtkarte wieder umdrehen, sodass wieder die Vorderseite sichtbar ist.

Aber Achtung: Liegt kein Drache im Raster, weil ihr gerade von einem Drachen angegriffen wurdet und er auf den Ablagestapel gelegt wurde, *erscheinen* sofort 3 neue Drachen.



Nachziehstapel leer?

Müsste ein Drache *erscheinen*, aber der Nachziehstapel ist aufgebraucht?

Super, ihr haltet euch tapfer! Auch hier werdet ihr belohnt und dürft eine brennende Stadtkarte wieder umdrehen, sodass die Vorderseite wieder sichtbar ist. Anschließend wird aber trotzdem der Ablagestapel verdeckt gemischt, wieder als Nachziehstapel bereitgelegt und der Drache *erscheint*.

Spruchrollen

Zu Beginn jeder Partie stehen euch eine bestimmte Anzahl an Spruchrollen zur Verfügung. Diese könnt ihr während der Partie jeweils einmalig nutzen. Grundsätzlich kann eine Spruchrolle jederzeit von einer beliebigen Person genutzt werden. Nach der Nutzung wird die Spruchrolle verdeckt.

Ab Seite 23 sind
alle Spruchrollen
im Detail erklärt.

Spielt ihr eine Kampagne, stehen euch bereits genutzte Spruchrollen bei der nächsten Partie wieder zur Verfügung und werden zu Spielbeginn aufgedeckt.

WANN IST SCHLUSS:

Brennt zu irgendeinem Zeitpunkt eure ganze Stadt – sind also alle 3 Rückseiten der Stadtkarten sichtbar –
verliert ihr das Spiel sofort.

Bezwingt ihr den Meisterdrachen – besiegt ihr also zuerst die gelbe Seite und danach die rote –
gewinnt ihr das Spiel sofort.

Spielt ihr die Kampagne?

Habt ihr gewonnen, spielt ihr das nächste Mal gegen den Meisterdrachen der nächsthöheren Stufe. Zusätzlich bekommt ihr eine weitere, zufällige Spruchrolle, und alle bereits erhaltenen Spruchrollen stehen euch wieder zur Verfügung.

Habt ihr verloren, probiert es einfach gegen den aktuellen Meisterdrachen mit denselben Spruchrollen noch einmal.

Albtraummodus: Falls ihr verliert, müsst ihr die Kampagne wieder ganz von vorne gegen Meisterdrache *Trollok* mit einer zufälligen Spruchrolle beginnen.

Ihr wollt eine Einzelpartie spielen?

Natürlich könnt ihr auch unabhängig von der Kampagne gegen einen beliebigen Meisterdrachen spielen. Die einzige Änderung ist, dass ihr zum Beginn der Partie seiner Stufe entsprechend viele, zufällige Spruchrollen erhaltet.

MEISTERDRACHEN

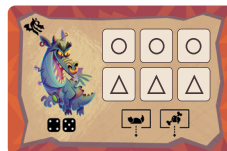
Anbei eine Übersicht aller Meisterdrachen und ihrer Fähigkeiten bei Aktivierung.

Stufe 1: Meisterdrache Trollok

Ist neu im Business. Niemand weiß so wirklich, wie er es zum Meisterdrachen geschafft hat ...



Bewege einen Drachen mit diesem Symbol .



Bewege einen Drachen mit diesem Symbol  und einen Drachen mit diesem Symbol .

Stufe 2: Meisterdrache Showoff

Ist sehr von sich überzeugt und gibt gern Befehle. Zu Recht? Das ist hier die Frage ...



Bewege einen beliebigen Drachen.



Bewege zwei beliebige Drachen.

Hinweis: Ist nur ein Drache im Spiel, bewegst du nur ihn.

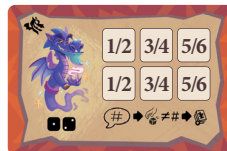
Stufe 3: Meisterdrache Dragini

Verspricht viel, wenn der Tag lang ist ...



Sage eine Zahl von 1 - 6 an und würfle danach mit dem Drachenwürfel.

Zeigt der Drachenwürfel die angesagte Zahl, passiert nichts. Ansonsten *erscheint* ein Drache.



Hat die gleiche Fähigkeit wie auf der gelben Seite.



Stufe 4: Meisterdrache Dracelle

Hat schon elfmal bei Draconian Idol gewonnen.



Gib einen bereits platzierten Würfel auf einem beliebigen Drachen wieder an die entsprechende Person zurück.

Dieser Würfel darf in diesem Spielzug aber nicht mehr verwendet werden.



Gib einen bereits platzierten Würfel auf einem beliebigen Drachen und einen bereits platzierten Würfel auf *Meisterdrache Dracelle* wieder an die entsprechende(n) Person(en) zurück.

Diese Würfel dürfen in diesem Spielzug aber nicht mehr verwendet werden.

Stufe 5: Meisterdrache Gierschlund

Sein Name ist Programm. Liebt Münzen. Liebt Edelsteine. Liebt alles, was funkelt!



Meisterdrache Gierschlund hat eine passive Fähigkeit, die immer und für jeden Würfel gilt: Sobald du einen Würfel auf *Meisterdrache Gierschlund* platzieren würdest, musst du ihn noch einmal würfeln.

Nur wenn er dann noch immer platziert werden kann, darfst du ihn platzieren. Ansonsten geht der Würfel wieder an die entsprechende Person zurück und darf in diesem Spielzug nicht mehr verwendet werden.

Hinweis: Auch wenn der Würfel zurückgenommen werden muss, gilt das nicht als *Fehlwurf*!



Hat die gleiche Fähigkeit wie auf der gelben Seite.

Stufe 6: Meisterdrache Dragomir

Alle Zwergenlegenden erzählen davon, dass er in einem Berg voller Edelsteine haust ...



Lasse einen Drachen erscheinen.



Die nächste Person im Uhrzeigersinn muss einen eigenen Würfel *sperr*n: Die Person legt den Würfel neben diesen Meisterdrachen.

Sobald ein Würfel auf *Meisterdrache Dragomir* platziert wird, werden alle Würfel neben ihm wieder *entsperr*t und an die entsprechenden Personen zurückgegeben. Diese Würfel dürfen in diesem Spielzug aber nicht mehr verwendet werden.

DRACHEN



Einfacher Normling

Fühlt sich von allen missverstanden und ist eigentlich nur auf der Suche nach neuen Freunden...

Dieser Drache wird bewegt, wenn die Fähigkeit von Meisterdrache Trollok aktiviert wird.



Hochnäsiger Edling

Sieht man doch: Wurde überredet mitzumachen.

Hat aber eigentlich Besseres zu tun.
Kein besonderer Effekt.



Verfressener Trolling

Überzeugter Fleischfresser. Aber nur Bio!

Dieser Drache wird bewegt, wenn die Fähigkeit von Meisterdrache Trollok (rote Seite) aktiviert wird.



Gieriger Greifling

Will sich eigentlich nur bei Meisterdrache Gierschlund einschleimen.

Kein besonderer Effekt.



Getarnter Waldling

Lebt in Symbiose mit der Natur und wird daher oft übersehen.

„Autsch, pass doch mal auf, wo du hingehst!“

Liegt dieser Drache in der obersten Reihe, können keine Würfel auf ihm platziert werden. Spruchrollen können aber ganz normal auf ihn angewendet werden.

SPRUCHROLLEN



Einfrieren

„Ice, Ice, Baby!“

Ignoriere die Bewegung eines Drachen.



Zeitungkehrer

„If I could tuuum back tiime...“

Würfle den Drachenwürfel erneut.



Dimensionsportal

„Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'l'yeah wgah'nagl fhtagn“

Wähle einen Drachen und sage eine Zahl von 1 – 6 an. Würfle danach den Drachenwürfel. Würfelst du die angesagte Zahl, passiert nichts. Bei allen anderen Zahlen besiegst du den Drachen. Hinweis: In beiden Fällen ist die Spruchrolle danach verbraucht und muss verdeckt werden.



Erdbeben

„Holterdipolter...“

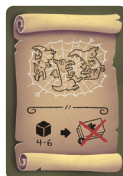
Wähle einen Drachen, auf dem du in diesem Spielzug mindestens einen Würfel platziert hast: Würfle für jeden Drachen, der waagrecht und senkrecht zum gewählten Drachen liegt, den Drachenwürfel. Würfelst du dabei eine Zahl, die eine *Würfelbedingung* auf dem jeweiligen Drachen erfüllt, darfst du einen deiner verfügbaren Würfel darauf platzieren.



Finaler Schlag

„Boink!“

Besiege einen beliebigen Drachen, bei dem eine einzige *Würfelbedingung* noch nicht erfüllt ist.



Einspinnen

„liih, 'ne Spinne!“

Zeigt der Drachenwürfel eine 4, 5 oder 6, *erscheinen* in diesem Spielzug keine Drachen.



Hinterhalt

„Guck-Guck – Daaa“

Würfle einen deiner verfügbaren Würfel und platziere ihn sofort.



Schnelligkeit

„Nochmaaaaa!“

Würfle alle deine verfügbaren Würfel erneut.



Illusion

„Hui, wieso seh' ich auf einmal doppelt?“

Drehe zwei deiner gewürfelten Würfel auf die gleiche Augenzahl, die ein anderer Würfel zeigt, den du gewürfelt hast. Du darfst in diesem Spielzug aber keine Würfel auf dem Meisterdrachen platzieren.



Blitzschlag

„Die Grillsaison ist eröffnet!“

Wähle eine Spalte.
Würfle für jeden Drachen in dieser Spalte einen deiner verfügbaren Würfel.
Passt das Würfelergebnis zu einer *Würfelbedingung* auf dem jeweiligen Drachen, darfst du den Würfel entsprechend platzieren.



Umleiten

„Links! Nein, stopp – das andere Links!“

Versetzt beliebig viele bereits platzierte Würfel von einem Drachen auf einen anderen Drachen und platziert sie dort. Ihr könnt dabei die *Würfelbedingungen* auf dem neuen Drachen ignorieren.



Helfende Hände

„Best Friends forever!“

Würfle zwei deiner verfügbaren Würfel und füge sie dem Würfelwurf der Person hinzu, die aktuell am Spielzug ist. Will oder kann sie die Würfel nicht nach den üblichen Regeln platzieren, bekommst du die entsprechenden Würfel am Ende ihres Spielzugs wieder zurück.

WÜRFELBEDINGUNGEN

Die Drachen und Meisterdrachen haben unterschiedliche *Würfelbedingungen*, die hier mit Beispielen erklärt werden.



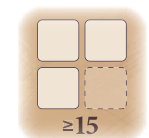
Hier dürfen nur Würfel mit der entsprechenden Augenzahl platziert werden.



Hier dürfen nur Würfel mit den entsprechenden Augenzahlen platziert werden. Aber es muss nicht in jedem Feld dieselbe Augenzahl sein.



Jedes Symbol steht für eine beliebige Augenzahl. Verschiedene Symbole dürfen nicht die gleiche Zahl sein.



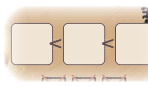
Die Summe aller Augenzahlen der platzierten Würfel muss 15 oder höher sein.



Die Summe aller Augenzahlen der platzierten Würfel muss 6 oder niedriger sein.



Die Summe aller Augenzahlen der platzierten Würfel muss exakt 12 sein.



Die Summe der Augenzahlen muss von links nach rechts größer werden.



Ist das Feld der *Würfelbedingung* gestrichelt, kann der Drache auch ohne die Platzierung eines Würfels auf diesem Feld besiegt werden.

Liebe HABA Spiele-Fans, unter www.haba-play.com/Ersatzteile könnt ihr ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

DRAGONS ET COMPAGNIE

Un jeu tactique coopératif

Conception : Mads L. Brynnum
Illustrations : Gus Batts
Rédaction : Markus Singer
Durée de jeu : 20 minutes env.

Un jeu de dés draconique pour 2 à 4 personnes
à partir de 8 ans.

Après maintes aventures et la construction de votre florissant royaume, une paix éternelle semble régner. Mais l'éternité n'est qu'un mot et les bonnes choses ne durent pas : des nuages noirs s'amoncellent à l'horizon. Les dragons sont de retour ! De puissants Maîtres-dragons mènent leurs hordes et menacent villes, champs, et tout ce que vous avez bâti. Vous ne pourrez surmonter cette menace qu'en unissant vos forces. Alors, vous vous dressez face aux Maîtres-dragons et à leurs hordes écailleuses, dont vous devrez repousser les assauts vague après vague. De vieux parchemins gorgés de magie vous aideront à développer de nouvelles forces et à adapter vos tactiques. Chaque Maître-dragon est unique, et seule l'unité sauvera votre royaume des flammes.

Réussirez-vous à terrasser les Maîtres-dragons avant que tout ne parte en fumée ?

CONTENU :

1 dé Dragon noir
6 dés violets
6 dés jaunes
5 dés roses
5 dés turquoise



42 cartes :

12 parchemins
de sorts



recto



verso

18 cartes Dragon (dragons)



recto



verso

3 cartes Ville



6 Maîtres-dragons



recto

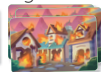


verso

3 cartes Paysage



recto



verso

QUELQUES INFORMATIONS AVANT DE COMMENCER LA PARTIE :

Dragons et compagnie propose 6 Maîtres-dragons différents avec un niveau de difficulté croissant. Vous trouverez le détail de chaque Maître-dragon et de ses capacités à la page 33-34.

Pour débuter, il est recommandé d'affronter l'un après l'autre chacun des Maîtres-dragons au cours d'une campagne de plusieurs parties. Pour ce faire, vous n'êtes pas dans l'obligation de toujours jouer avec les mêmes personnes. Il est cependant conseillé d'affronter les Maîtres-dragons dans l'ordre proposé.

Vous trouverez plus bas les explications relatives à la première partie de la campagne.

Vous pouvez bien sûr affronter chaque Maître-dragon indépendamment les uns des autres et en dehors de la campagne.

Plus de détails à la page 32.

MISE EN PLACE :

1. Gardez, au centre de la table, suffisamment de **place pour une grille de 3 x 3 cartes** Dragon.
 2. Placez une **carte Paysage** au bout de chaque ligne de la grille.
 3. Placez une **carte Ville** au bout de chaque colonne de la grille.
 4. Pour votre première partie, essayez d'affronter le **Maître-dragon Trollok**. Placez-le face visible (la face jaune) au-dessus de la grille sur la table.
- Les autres Maîtres-dragons ne seront pas utilisés au cours de la partie.
5. Mélangez, face cachée, tous les **parchemins de sort**. Tirez un parchemin de sort et placez-le face visible sous les cartes ville, sur la table. Les autres parchemins ne seront pas utilisés au cours de la partie.
 6. Mélangez tous les **dragons** face cachée et formez une pioche au-dessus du Maître-dragon.
 7. Tirez ensuite **3 dragons** et placez-les côte à côte, face visible, sur les cases de la ligne supérieure de la grille.
 8. Préparez le **dé Dragon**.
 9. Chaque personne choisit une couleur de dé et récupère les **dés** correspondants.

Les cartes Paysage et les cartes Ville vous aideront à visualiser la grille.

Dans la campagne, après chaque partie remportée, vous affrontez le Maître-dragon du niveau supérieur.

Dans la campagne, tous les parchemins de sort déjà obtenus sont à nouveau à votre disposition et sont placés face visible. De plus, vous recevez un autre parchemin de sort aléatoire.

Attention : À 2 personnes : 6 dés d'une couleur par personne.
À 3 ou 4 personnes : 5 dés d'une couleur par personne.

Les autres dés ne seront pas utilisés au cours de la partie.



Exemple : Mise en place pour 3 personnes

COMMENCER LA PARTIE :

Jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. La dernière personne à avoir joué à Roi et compagnie commence.

Un tour de jeu se décompose en 3 phases :

1. Lancer les dés → 2. Vérifier le dé Dragon → 3. Placer les dés
- 2a) Déplacer les dragons
2b) Activer le Maître-dragon
2c) Générer les dragons

1. Lancer les dés

Prenez le dé Dragon et tous les dés de votre couleur et lancez-les.
Ne prenez aucun des dés placés sur un dragon ou sur le Maître-dragon.

2. Vérifier le dé Dragon

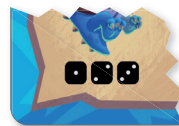
Dans un premier temps, seul le dé Dragon est important. Vos propres dés ne seront pris en compte qu'à partir de la phase 3. Il est cependant utile d'y jeter un œil pour voir les résultats obtenus.

2a) Déplacer les dragons

Tous les dragons dont le chiffre correspond au résultat du dé Dragon se déplacent d'une case sur votre ville. Commencez toujours par les dragons de la colonne de gauche, puis celle du milieu, puis celle de droite.

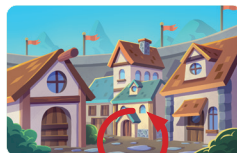
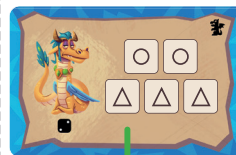
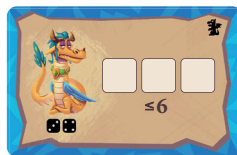
Déplacez chaque dragon qui doit l'être dans sa colonne d'une case vers le bas, sur la ligne suivante de la grille. Si un dragon s'y trouve déjà, il se déplace lui aussi d'une case vers le bas, et ainsi de suite.

Dès qu'un dragon se déplace de la ligne du bas vers votre ville, vous subissez un sinistre : retournez une carte ville de sorte que son recto, avec la ville en flammes, soit visible. Placez ensuite le dragon dans la défausse, face visible.



Attention : peu importe la colonne sur lequel le dragon s'est déplacé. Vous devez toujours retourner une carte Ville pour en révéler le côté qui représente la ville en flammes.

Exemple :



2b) Activer le Maître-dragon

Le Maître-dragon ne se déplace jamais. Chaque Maître-dragon dispose cependant de puissantes capacités, qui peuvent être activées lors de cette phase.

Si le résultat du dé Dragon indique le chiffre du Maître-dragon, sa capacité s'active.

Vous trouverez tous les Maîtres-dragons et leurs capacités de page 33. Ces capacités sont rappelées sur les cartes des Maîtres-dragons sous la forme de pictogrammes.



Ce Maître-dragon fait se déplacer un dragon portant ce symbole : (en plus du déplacement normal de la phase 2a)



2c) Générer les dragons

Si le dé Dragon indique 4, 5 ou 6, un dragon *apparaît*. Piochez une carte Dragon et placez-le sur une case de la ligne supérieure de la grille :

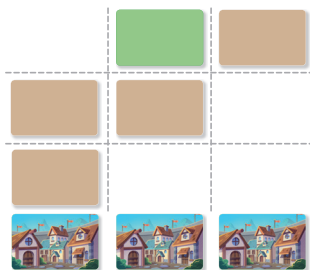
Choisissez la case selon les priorités suivantes :

1. Choisissez toujours la colonne qui compte le plus petit nombre de dragons.
2. En cas d'égalité, choisissez la colonne sur laquelle les dragons sont les plus éloignés de la ligne supérieure.
3. S'il y a toujours égalité, choisissez la colonne la plus à gauche.

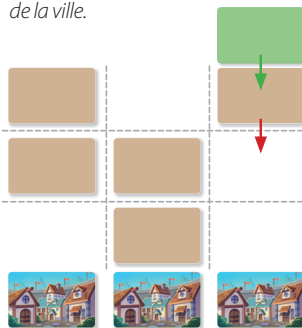
Si vous devez placer le nouveau dragon sur une case déjà occupée, le dragon qui s'y trouve déjà se déplace suivant les règles de la phase 2a) en direction de la ville.

Exemple:

Le nouveau dragon est placé sur la colonne du milieu.



Le nouveau dragon est placé sur la colonne de droite. Ce faisant, il déplace le dragon qui s'y trouvait déjà d'une case en direction de la ville.



3. Placer les dés

Les dragons et le Maître-dragon présentent toujours deux à six *conditions* relatives aux dés.

Vous pouvez placer les dés lancés uniquement sur les bonnes *conditions*.



Vous trouverez le détail des différentes *conditions* en page 37.

Les règles suivantes s'appliquent :

Durant votre tour, vous devez choisir un chiffre indiqué par les dés. Vous ne pouvez placer, sur une ou plusieurs cartes, que les dés qui indiquent ce chiffre.

Exemple :

Avec ce résultat, vous pouvez placer soit trois 6, soit deux 3, soit un 4.



Attention : Si vous ne pouvez placer aucun dé, le jet compte comme *lancer manqué*. Cela signifie que vous devez relancer le dé Dragon et répéter les phases 2a, 2b et 2c.

C'est ensuite au tour de la personne suivante dans le sens des aiguilles d'une montre.

Vaincre un dragon

Dès que toutes les conditions d'un dragon sont occupées par un dé, ce dragon est vaincu.

Tous les dés qui y étaient placés reviennent, à la fin du tour de jeu, à leur propriétaire, et le dragon est placé dans la défausse.

Vaincre le Maître-dragon

Votre véritable objectif est d'abattre le Maître-dragon. Pour y parvenir, vous devez vaincre les deux faces de sa carte.

Quand vous avez vaincu la face jaune, le Maître-dragon est en colère... Très en colère ! Lancez immédiatement le dé Dragon et effectuez les phases 2a, 2b et 2c. Ensuite, retournez le Maître-dragon pour que sa face rouge soit visible. Si vous parvenez à vaincre également cette face rouge, vous avez gagné ! Pour plus d'informations, voir p. 32.



C'est à vous de décider, au cours de la partie, si vous placez les dés sur les dragons, le Maître-dragon ou les deux. N'oubliez pas le plus important : votre véritable objectif, c'est le Maître-dragon. Une fois celui-ci vaincu, les autres dragons partiront d'eux-mêmes et vous aurez gagné !

Plus de dragons sur la grille ?

Si vous arrivez à vaincre le dernier dragon présent sur la grille, vous en tirez un avantage et pouvez utiliser ce répit bienvenu pour réparer la ville endommagée : vous pouvez retourner face visible une carte Ville qui affichait sa face incendiée.

Mais attention : S'il n'y a plus de dragon sur la grille parce que l'un d'entre eux vient d'être défaussé après vous avoir attaqué, 3 nouveaux dragons *apparaissent* aussitôt.

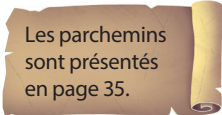
La pioche est épuisée ?

Un dragon doit *apparaître*, mais la pioche est épuisée ?

Vous avez fait preuve d'une grande bravoure ! Cette victoire vous apporte elle aussi un avantage, et vous pouvez retourner face visible une carte Ville qui affichait sa face incendiée. Ensuite, mélangez la pile de défausse, face cachée, pour former une nouvelle pioche et faire *apparaître* le dragon.

Parchemins de sorts

Au début de chaque partie, vous avez à disposition un certain nombre de parchemins de sorts. Ils sont utilisables une seule fois au cours de la partie. Chaque parchemin peut être utilisé à tout moment par toutes les personnes qui prennent part au jeu. Une fois utilisé, le parchemin est retourné.



Les parchemins
sont présentés
en page 35.

Si vous jouez une campagne, les parchemins utilisés lors d'une partie seront remis à disposition lors de la suivante, et retournés face visible.

FIN DE LA PARTIE :

Si votre ville est entièrement incendiée, c'est-à-dire que les trois cartes sont retournées, **vous perdez la partie.**

Si vous abattez le Maître-dragon, c'est-à-dire d'abord sa face jaune, puis sa face rouge, **vous gagnez la partie.**

Vous jouez une campagne ?

Si vous remportez la partie, vous jouerez la prochaine contre le Maître-dragon de niveau supérieur. Vous recevez également un parchemin supplémentaire au hasard, et vous récupérez tous ceux que vous avez déjà obtenus.

Si vous avez perdu, vous pouvez retenter votre chance contre le même Maître-dragon avec les mêmes parchemins.

Mode Cauchemar : Si vous perdez, vous devez recommencer la campagne depuis le début contre le Maître-dragon *Trollok* avec un seul nouveau parchemin de sorts pris au hasard.

Vous voulez jouer une seule partie ?

Vous pouvez bien évidemment jouer hors campagne contre le Maître-dragon de votre choix.

La seule modification de la règle est la suivante : au début de la partie, vous recevez un nombre de parchemins de sorts équivalent à son niveau.

MAÎTRES-DRAGONS

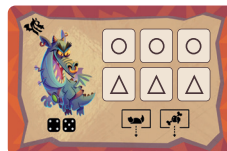
Voici une présentation de tous les Maîtres-dragons et des capacités de leur *activation*.

Niveau 1: Maître-dragon Trollok

Un petit nouveau. Personne ne sait vraiment comment il a réussi à devenir Maître-dragon ...



Déplacez un dragon marqué du symbole .



Déplacez un dragon marqué du symbole  et un dragon marqué du symbole .

Niveau 2: Maître-dragon Showoff

Très sûr de lui, donne volontiers des ordres. À raison ? C'est là la question ...



Déplacez n'importe quel dragon.



Déplacez deux dragons.
Note : s'il n'y a qu'un dragon en jeu, ne le déplacez que lui.

Niveau 3: Maître-dragon Dragini

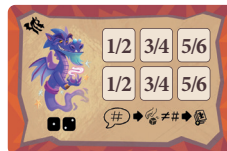
Spécialiste des vaines promesses ...



Choisissez un chiffre entre 1 et 6 et lancez le dé Dragon.

Si le dé indique le chiffre choisi, rien ne se passe.

Sinon, un dragon *apparaît*.



Même capacité que sur la face jaune.

Niveau 4: Maître-dragon Dracelle

Il a déjà gagné onze fois the Dragon Voice.



Rendez l'un des dés déjà placés sur un dragon à son ou sa propriétaire.

Ce dé ne peut pas être utilisé au cours de ce tour.



Rendez l'un des dés déjà placés sur un dragon et l'un des dés déjà placés sur le maître-dragon Dracelle à son, sa ou ses propriétaires.

Ces dés ne peuvent pas être utilisés au cours de ce tour.

Niveau 5: Maître-dragon Avvyd

Son nom : tout un programme. Il aime les pièces d'or. Il aime les gemmes. Il aime tout ce qui brille !



Le Maître-dragon Avvyd a une capacité passive qui s'applique toujours et à tous les dés : si vous devez placer un dé sur le Maître-dragon Avvyd, relancez-le.

Si et seulement si vous devez alors l'y replacer, vous pouvez le faire. Sinon, le dé revient à la personne à qui il appartient et ne peut plus être utilisé au cours de ce tour.

Note : Même si le dé est récupéré par son ou sa propriétaire, le jet ne compte pas comme lancer manqué !



Même capacité que sur la face jaune.

Niveau 6: Maître-dragon Dragomir

Toutes les vieilles légendes naines racontent qu'il vit au cœur d'une montagne garnie de pierres précieuses ...



Fait apparaître un dragon.



La personne suivante dans le sens des aiguilles d'une montre doit sceller un dé : elle place ce dé à côté du Maître-dragon.

Dès qu'un dé est placé sur le Maître-dragon Dragomir, tous les dés à côté de lui sont libérés et restitués aux personnes auxquelles ils appartiennent. Ces dés ne peuvent pas être utilisés au cours de ce tour.

DRAGONS



Normling simple

Se sent incompris. En fait, tout ce qu'il veut, ce sont de nouveaux amis ...

Ce dragon se déplace quand la capacité du Maître-dragon Trollok est activée.



Trolling morfal

Carniste convaincu. Mais que du bio !

Ce dragon se déplace quand la capacité du Maître-dragon Trollok (face rouge) est activée.



Forêling caméléon

Vit en symbiose avec la nature, avec laquelle on le confond souvent.

« Hé, regarde un peu où tu mets les pieds ! »

Si ce dragon se trouve sur la ligne supérieure, vous ne pouvez pas placer de dés sur lui. Il peut être la cible des parchemins de sorts peuvent être utilisés.



Nobling hautain

Ça se voit : il s'est laissé convaincre de participer. Mais il avait mieux à faire.

Pas d'effet particulier.



Attrapling avide

Ne flagornera qu'après du Maître-dragon Avvyd.

Pas d'effet particulier.

PARCHEMINS DE SORTS



Gel

« Un, deux, trois, Soleil ! »

Annule le déplacement d'un dragon.



Rebours-temps

« Nom de Zeus ! »

Relancez le dé Dragon.



Portail interdimensionnel

« Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'l'yeh wgah'nagl fhtagn. »

Choisissez un dragon et donnez un chiffre entre 1 et 6. Lancez le dé Dragon. Si le dé indique le chiffre choisi, rien ne se passe. Sinon, le dragon est vaincu.

Note : Dans les deux cas, le parchemin est utilisé et doit être retourné.



Séisme

« Stupeur et tremblements... »

Choisissez un dragon sur lequel vous avez placé au moins un dé pendant ce tour : lancez le dé Dragon pour chaque dragon adjacent à celui-ci. Si vous obtenez un chiffre remplissant la *condition* du dragon pour lequel vous lancez le dé, vous pouvez placer sur lui l'un de vos dés disponibles.



Coup de grâce

« Paf ! »

Vainquez le dragon de votre choix auquel il ne manque qu'un dé.



Cachette surprise

« Ah que coucou ! »

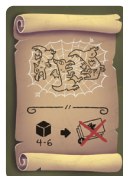
Lancez l'un de vos dés disponibles et placez-le immédiatement.



Illusion

« Oh, pourquoi je vois encore double ? »

Changez le résultat de deux dés que vous avez lancés pour qu'ils indiquent le même qu'un autre dé que vous avez lancé. Pendant ce tour, vous ne pouvez placer aucun dé sur le Maître-dragon.



Cocooning

« Hiii, une araignée ! »

Si le dé Dragon fait un 4, un 5 ou un 6, aucun dragon n'apparaît pendant ce tour.



Rapidité

« Encoooooore ! »

Relancez tous vos dés disponibles.



Foudre

« Barbecue ! »

Choisissez une colonne.

Lancez l'un de vos dés disponibles pour chaque dragon présent sur cette colonne.

Si le résultat correspond à la condition du dragon pour lequel vous lancez le dé, vous pouvez le placer sur lui.



Déviat

« À gauche ! » « Non, non, l'autre gauche ! »

Déplacez autant de dés que vous le voulez d'un dragon sur un autre dragon. Vous pouvez ignorer les conditions sur le dragon sur lequel vous déplacez les dés.



Main secourable

« L'amitié avant tout ! »

Lancez deux de vos dés disponibles et ajoutez-les au lancer de la personne en train de jouer son tour. S'il est impossible de, ou si la personne ne souhaite pas placer les dés selon la règle habituelle, vous les récupérez à la fin de son tour.

CONDITIONS

Les dragons et les Maîtres-dragons ont des conditions différentes, expliquées ici avec des exemples.



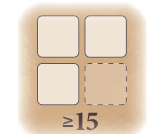
Ici, seuls peuvent être placés des dés affichant le chiffre indiqué.



Ici, seuls peuvent être placés des dés affichant les chiffres indiqués. Le résultat peut varier d'une case à l'autre.



Chaque symbole représente un chiffre. Des symboles différents ne peuvent être utilisés pour le même chiffre.



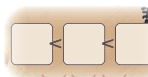
La somme de tous les dés placés doit être de 15 ou plus.



La somme de tous les dés placés doit être de 6 ou moins.



La somme de tous les dés placés doit être strictement égale à 12.



La somme des dés doit être croissante de gauche à droite.



Si la case de la *condition* est barrée, le dragon peut être vaincu sans y placer de dé tant que la condition de la carte est remplie par ailleurs dans son ensemble.

Chers joueurs, si vous avez perdu ou cassé une pièce de jeu, il vous suffit de demander si celle-ci est encore disponible sur www.haba-play.com/Ersatzteile dans la partie « Pièces de rechange »



DOBBELDRAKEN

Het coöperatieve spannende dobbelspel

Auteur:
Illustraties:
Redactie:
Speelduur:

Mads L. Brynnum
Gus Batts
Markus Singer
ca. 20 minuten

Een drakensterk dobbelspel voor 2–4 spelers vanaf 8 jaar

Na talloze avonturen en de bloei van jullie koninkrijk leek eindelijk de rust te zijn neergedaald. Maar die vrede duurt niet lang: aan de hemel verzamelen zich donkere schaduwen – de draken zijn terug! Machtige Meesterdraken leiden hun woeste meute en bedreigen steden, velden en alles wat jullie hebben opgebouwd. Alleen samen kunnen jullie dit dreigende gevaar keren. Jullie nemen het op tegen de Meesterdraken en hun geschubde dienaren en moeten aanval na aanval weten te doorstaan. Oude spreukrollen vol magie helpen om nieuwe krachten te ontketen en jullie tactiek voortdurend aan te passen. Elke Meesterdraak is uniek – en alleen als team kunnen jullie het koninkrijk behoeden voor de vlammen.

Lukt het jullie om de Meesterdraken te verslaan voordat alles in vuur en as ligt?

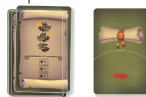
SPELINHOUD:

1 zwarte drakendobbelsteen
6 paarse dobbelstenen
6 gele dobbelstenen
5 roze dobbelstenen
5 turquoise dobbelstenen



In totaal 42 kaarten:

12 spreukrollen



Voorzijde Achterzijde

18 drakenkaarten (draken)



Voorzijde Achterzijde

3 landschapskaarten



6 Meesterdraken



Voorzijde Achterzijde

3 stadskarten



Voorzijde Achterzijde

ENKELE TIPS VÓÓR HET EERSTE SPEL:

Dobbeldraken bevat 6 verschillende Meesterdraken met een oplopende moeilijkheidsgraad. Op pagina 45-46 vinden jullie een overzicht van alle Meesterdraken en hun vaardigheden.

Voor een vlotte start raden we aan om de Meesterdraken één voor één te verslaan in een queeste die uit meerdere spelpartijen bestaat. Daarbij hoeven niet altijd dezelfde personen mee te spelen. Toch is het aan te bevelen om de Meesterdraken in de voorgestelde volgorde te bevechten.

Hieronder wordt de eerste spelpartij van de queeste uitgelegd.

Natuurlijk kunnen jullie ook tegen elke Meesterdraak afzonderlijk spelen, los van de queeste. Meer hierover vinden jullie op pagina 44.

VOOR JULLIE BEGINNEN:

1. Zorg voor voldoende ruimte in het midden van de tafel voor een **raster van 3 x 3** drakenkaarten.
2. Leg naast elke rij van het raster één **landschapskaart**.
3. Leg onder elke kolom van het raster één **stadkaart**, open op tafel.
4. Voor het eerste spel raden we aan om tegen **Meesterdraak Trollok** te spelen. Leg deze open (met de gele zijde naar boven) boven het raster op tafel.

De overige Meesterdraken worden in deze spelpartij niet gebruikt.

5. Schud alle **spreukrollen** verdekt. Trek één spreukrol en leg deze open onder de stadskarten op tafel.
De overige spreukrollen worden in deze spelpartij niet gebruikt.

6. Schud alle **drakenkaarten** verdekt en leg ze als een verdekte trekstapel boven de Meesterdraak klaar.

7. Trek vervolgens **3 draken** van de trekstapel en leg ze open naast elkaar in de velden van de bovenste rij van het raster.

8. Leg de **drakendobbelsteen** klaar.

9. Iedereen kiest een **dobbelsteenkleur** en neemt de bijbehorende dobbelstenen bij zich.

Let op: Bij 2 spelers krijgt iedereen 6 dobbelstenen van één kleur. Bij 3 of 4 spelers krijgt iedereen 5 dobbelstenen van één kleur.

De overige dobbelstenen worden in deze spelpartij niet gebruikt.

De landschapskaarten en stadskarten helpen je bij het visualiseren van het raster.

In de queeste spelen jullie na elke succesvolle spelpartij tegen de Meesterdraak van het eerstvolgende hogere niveau.

Tijdens de queeste staan alle eerder verkregen spreukrollen opnieuw tot jullie beschikking en worden ze open neergelegd. Daarnaast ontvangen jullie telkens één extra willekeurige spreukrol.



Bijvoorbeeld: Spelopbouw voor 3 spelers

NU BEGINT HET SPEL:

Jullie spelen om de beurt en met de klok mee. Degene die het laatst Dobbelkoning heeft gespeeld, begint.

Een speelbeurt bestaat uit drie stappen:

1. Dobbelen →
 2. Drakendobbelsteen controleren →
 3. Dobbelstenen plaatsen
- 2a) Draken verplaatsen
2b) Meesterdraak activeren
2c) Draken aanvullen

1. Dobbelen

Neem de drakendobbelsteen en alle eigen beschikbare dobbelstenen en gooi deze.

Alle dobbelstenen die op draken of op de Meesterdraak liggen, zijn niet beschikbaar.

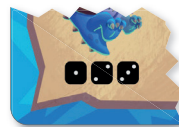
2. Drakendobbelsteen controleren

In het begin is alleen de drakendobbelsteen van belang. Je eigen dobbelstenen worden pas relevant in stap 3.

Toch is het vaak handig om nu al te bekijken welke resultaten je met je eigen dobbelstenen hebt gegooid.

2a) Draken verplaatsen

Alle draken die het gegooide aantal ogen van de drakendobbelsteen tonen, bewegen één veld verder richting jullie stad. Daarbij worden de draken altijd in deze volgorde verplaatst: eerst de draken in de linkerkolom, daarna die in de middelste kolom en tot slot die in de rechterkolom.

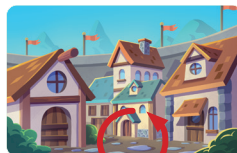
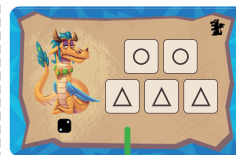
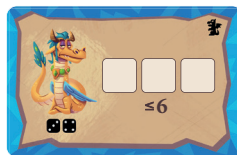


Verplaats de betreffende draak binnen zijn kolom één veld omlaag naar de volgende rij van het raster. Bevindt zich op dat veld al een draak, dan wordt ook die draak één veld verder omlaag verplaatst, enzovoort.

Zodra een draak zich vanuit de onderste rij verder richting jullie stad zou bewegen, ontvangen jullie één verlies: draai een willekeurige stadskaart om zodat de achterzijde met de brandende stad zichtbaar is. Leg de draak daarna op een open aflegstapel.

Let op: Het maakt niet uit uit welke kolom de draak zich heeft verplaatst. Jullie moeten altijd één stadskaart omdraaien zodat de brandende zijde zichtbaar is.

Bijvoorbeeld:



2b) Meesterdraken activeren

De Meesterdraak verplaatst zich nooit. Elke Meesterdraak beschikt echter over krachtige vaardigheden die nu eventueel worden geactiveerd. Toont de Meesterdraak het gegooide aantal ogen van de drakendobbelsteen, dan wordt diens vaardigheid geactiveerd.



Op pagina 45-46 vinden jullie alle Meesterdraken en hun vaardigheden. Als geheugensteuntje worden deze vaardigheden ook met symbolen op de Meesterdraken zelf weergegeven.



Deze Meesterdraak verplaatst één draak met dit symbool  (aanvullend op de normale verplaatsing in stap 2a)

2c) Draken aanvullen

Toont de drakendobbelsteen 4, 5 of 6 ogen, dan *verschijnt* er een nieuwe draak. Trek één drakenkaart van de trekstapel en leg deze op een veld in de bovenste rij van het raster:

Het veld wordt als volgt bepaald, in deze volgorde:

1. Kies altijd de kolom met de minste draken.
2. Is er een gelijke stand, kies dan de kolom waarvan de draken het verst van de bovenste rij verwijderd zijn.
3. Is er opnieuw een gelijke stand, kies dan de kolom die het meest links ligt.

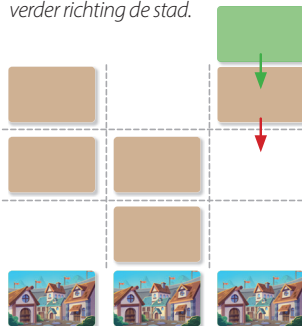
Moet de nieuwe draak daardoor op een veld worden gelegd waar al een andere draak ligt, dan wordt de reeds aanwezige draak – zoals beschreven bij de verplaatsing in 2a) – verder richting de stad verplaatst.

Bijvoorbeeld:

De nieuwe draak wordt in de middelste kolom gelegd.



De nieuwe draak wordt in de rechterkolom gelegd en schuift daardoor de reeds aanwezige draak één veld verder richting de stad.



3. Dobbelstenen plaatsen

De draken en de Meesterdraak hebben altijd twee tot zes *dobbelsteenvoorwaarden*.

Je kunt je geworpen dobbelstenen nu op passende *dobbelsteenvoorwaarden* plaatsen.



Op pagina 49 vind je een uitleg van de verschillende *dobbelsteenvoorwaarden*.



Daarbij geldt de volgende regel:

Tijdens je beurt moet je één ogenaantal kiezen. Alleen de dobbelstenen met dit ogenaantal mag je op één of meerdere kaarten plaatsen.

Bijvoorbeeld:

Met dit dobbelresultaat kun je óf drie zessen, óf twee drieën, óf een vier plaatsen.



Let op: Kun je geen enkele dobbelsteen plaatsen, dan telt dit als een *mislukte worp*. Dat betekent dat je de drakendobbelsteen opnieuw moet werpen en de stappen 2a, 2b en 2c nogmaals uitvoert.

Daarna is de volgende persoon met de klok mee aan de beurt.

Draken verslaan

Zodra op **alle** *dobbelsteenvoorwaarden* van een draak een dobbelsteen is geplaatst, is de draak verslagen.

Alle daarop geplaatste dobbelstenen gaan aan het einde van de speelbeurt terug naar de betreffende personen en de draak wordt op de aflegstapel gelegd.

Meesterdraak verslaan

Jullie uiteindelijke doel is het verslaan van de Meesterdraak. Daarvoor moeten jullie echter beide zijden van de kaart overwinnen.

Zodra jullie de gele zijde hebben verslagen, wordt de Meesterdraak woedend – héél woedend! Werp onmiddellijk de drakendobbelsteen en voer de stappen 2a, 2b en 2c uit. Draai de Meesterdraak daarna om, zodat de rode zijde zichtbaar wordt. Slagen jullie er in de loop van het spel ook in om de rode zijde te verslaan, dan winnen jullie het spel! Meer hierover vinden jullie op pagina 44.



Of jullie tijdens een speelbeurt dobbelstenen plaatsen op draken, op de Meesterdraak, of zelfs verdeeld over beide plaatsen, is volledig vrij. Het belangrijkste is dat jullie de focus niet verliezen – het echte doel is de Meesterdraak. Zodra die is verslagen, laten ook de andere draken jullie met rust en winnen jullie het spel!

Geen draken meer in het raster?

Verslaan jullie de laatste draak in het raster, dan worden jullie beloond en kunnen jullie de adempauze gebruiken om de stad te herstellen: jullie mogen één brandende stadskaart weer omdraaien, zodat de voorzijde opnieuw zichtbaar is.

Maar let op: Ligt er geen enkele draak in het raster omdat jullie net door een draak zijn aangevallen en die op de aflegstapel is gelegd, dan *verschijnen* onmiddellijk 3 nieuwe draken.

Trekstapel leeg?

Moet er een draak *verschijnen*, maar is de trekstapel opgebruikt?

Geweldig, jullie houden dapper stand! Ook in dit geval worden jullie beloond en mogen jullie één brandende stadkaart weer omdraaien, zodat de voorzijde opnieuw zichtbaar is. Daarna wordt de aflegstapel alsnog verdekt geschud, opnieuw als trekstapel klaargelegd en *verschijnt* de draak.

Spreekrollen

Aan het begin van elke spelpartij beschikken jullie over een bepaald aantal spreekrollen. Deze kunnen jullie tijdens het spel eenmalig gebruiken. In principe kan elke spreekrol op elk moment door iedereen worden gebruikt. Na gebruik wordt de spreekrol verdekt neergelegd.

Van pagina 47 worden alle spreekrollen uitgebreid uitgelegd.

Spelen jullie een queeste, dan zijn reeds gebruikte spreekrollen in de volgende spelpartij opnieuw beschikbaar en worden ze aan het begin van het spel weer open neergelegd.

WANNEER IS HET SPEL GEDAAN:

Brandt op enig moment de volledige stad – zijn dus alle 3 stadskarten omgedraaid –
dan verliezen jullie het spel onmiddellijk.

Verslaan jullie de Meesterdraak – door eerst de gele zijde en daarna de rode zijde te overwinnen –
dan winnen jullie het spel onmiddellijk.

Spelen jullie de queeste?

Hebben jullie gewonnen, dan spelen jullie de volgende keer tegen de Meesterdraak van het eerstvolgende hogere niveau. Daarnaast ontvangen jullie één extra willekeurige spreekrol, en alle eerder verkregen spreekrollen staan jullie opnieuw ter beschikking.

Hebben jullie verloren, dan proberen jullie het gewoon opnieuw tegen de huidige Meesterdraak, met dezelfde spreekrollen.

Nachtmerriemodus: Verliezen jullie, dan moeten jullie de queeste volledig opnieuw beginnen tegen Meesterdraak Trollok, met slechts één nieuwe willekeurige spreekrol.

Willen jullie een losse spelpartij spelen?

Natuurlijk kunnen jullie ook los van de queeste tegen een willekeurige Meesterdraak spelen. De enige wijziging is dat jullie aan het begin van de spelpartij willekeurige spreekrollen overeenkomstig zijn niveau.

MEESTERDRAKEN

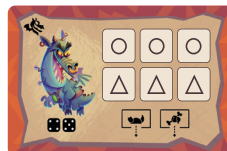
Hieronder vinden jullie een overzicht van alle Meesterdraken en hun vaardigheden bij *activatie*.

Niveau 1: Meesterdraak Trollok

Is nieuw in het vak. Niemand weet eigenlijk hoe deze draak het tot Meesterdraak heeft geschopt...



Verplaats één draak met dit symbool .



Verplaats één draak met dit symbool  en één draak met dit symbool .

Niveau 2: Meesterdraak Showoff

Is erg overtuigd van zichzelf en geeft graag bevelen. Terecht? Dat is hier de vraag...



Verplaats één willekeurige draak.



Verplaats twee willekeurige draken.

Opmerking: Is er slechts één draak in het spel, dan verplaats je alleen die ene.

Niveau 3: Meesterdraak Dragini

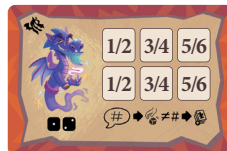
Belooft veel als de dag lang is...



Noem een getal van 1 tot 6 enwerp daarna de draken-dobbelsteen.

Toont de drakendobbelsteen het aangekondigde getal, dan gebeurt er niets.

In alle andere gevallen *verschijnt* er een draak.



Heeft dezelfde vaardigheid als op de gele zijde.

Niveau 4: Meesterdraak Dracelle

Heeft al elf keer Draconian Idol gewonnen.



Geef één reeds geplaatste dobbelsteen op een draak terug aan de betreffende persoon.

Deze dobbelsteen kan in deze speelbeurt niet opnieuw worden gebruikt.



Geef één reeds geplaatste dobbelsteen op een draak en één reeds geplaatste dobbelsteen op Meesterdraak Dracelle terug aan de betreffende personen.

Deze dobbelstenen kunnen in deze speelbeurt niet opnieuw worden gebruikt.

Niveau 5: Meesterdraak Gierschlund

Zijn naam zegt genoeg. Houdt van munten. Houdt van edelstenen. Houdt van alles wat blinkt!



Meesterdraak Gierschlund heeft een passieve vaardigheid die altijd geldt en voor elke dobbelsteen van toepassing is: Zodra je een dobbelsteen op Meesterdraak Gierschlund zou moeten plaatsen, moet je die dobbelsteen opnieuw werpen.

Alleen als de dobbelsteen daarna nog steeds geplaatst kan worden, mag je hem plaatsen. Zo niet, dan gaat de dobbelsteen terug naar de betreffende persoon en kan deze in die speelbeurt niet meer worden gebruikt.

Opmerking: Ook als de dobbelsteen moet worden teruggenomen, telt dit niet als een mislukte worp!



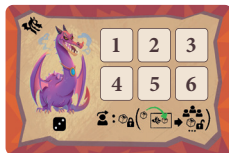
Heeft dezelfde vaardigheid als op de gele zijde.

Niveau 6: Meesterdraak Dragomir

Oude dwergenlegendes vertellen dat deze draak in een berg vol edelstenen huist ...



Laat een draak verschijnen.



De volgende persoon met de klok mee moet één dobbelsteen blokkeren: die persoon legt de dobbelsteen naast deze Meesterdraak.

Zodra er een dobbelsteen op Meesterdraak Dragomir wordt geplaatst, worden alle geblokkeerde dobbelstenen naast hem weer vrijgegeven en teruggegeven aan de betreffende personen. Deze dobbelstenen kunnen in die speelbeurt niet meer worden gebruikt.

DRAKEN



Eenvoudige Normling

Voelt zich door iedereen onbegrepen en is eigenlijk alleen maar op zoek naar nieuwe vrienden ...

Deze draak wordt verplaatst wanneer de vaardigheid van *Meesterdraak Trollok* wordt geactiveerd.



VraatzuchtigeTrolling

Overtuigde vleeseter. Maar alleen biologisch!

Deze draak wordt verplaatst wanneer de vaardigheid van *Meesterdraak Trollok* (rode zijde) wordt geactiveerd.



Vermomde Waldling

Leeft in symbiose met de natuur en wordt daarom vaak over het hoofd gezien.

'Auw, kijk toch uit waar je loopt!'

Ligt deze draak in de bovenste rij, dan kunnen er geen dobbelstenen op worden geplaatst. Spreukrollen kunnen echter gewoon op hem worden toegepast



Hooghartige Edling

Dat zie je zo: werd overgehaald om mee te doen, maar heeft eigenlijk wel betere dingen te doen.

Geen bijzonder effect.



Gierige Greifling

Wil eigenlijk alleen maar in de gunst komen bij Meesterdraak Gierschlund.

Geen bijzonder effect.

SPREUKROLLEN



Bevrozen

"Ice, Ice, Baby!"

Negeer de verplaatsing van een draak.



Tijdomkeerder

"If I could tuurn back tiime ..."

Werp de drakendobbelsteen opnieuw.



Dimensieportaal

"Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'l'yeht wga'h'nagl fhtagn"

Kies een draak en noem een getal van 1 tot 6. Werp daarna de drakendobbelsteen.

Gooi je het aangekondigde getal, dan gebeurt er niets. In alle andere gevallen versla je de draak.

Opmerking: In beide gevallen is de spreukrol daarna verbruikt en moet deze verdekt worden neergelegd.



Aardbeving

"Holterdipolter..."

Kies een draak waarop je in deze speelbeurt minstens één dobbelsteen hebt geplaatst.

Werp voor elke draak die horizontaal of verticaal aan de gekozen draak grenst de drakendobbelsteen.

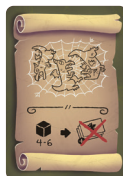
Gooi je daarbij een getal dat een *dobbelsteenvoorwaarde* op de betreffende draak vervult, dan mag je één van je beschikbare dobbelstenen daarop plaatsen.



Finale slag

"Boink!"

Versla een willekeurige draak waarvoor nog slechts één *dobbelsteenvoorwaarde* niet is vervuld.



Inspinnen

"liih, een spin!"

Toont de drakendobbelsteen

4, 5 of 6, dan *verschijnen* er in deze speelbeurt geen draken.



Hinderlaag

"Guck-Guck – Daaa"

Werp één van je beschikbare dobbelstenen en plaats deze onmiddellijk.



Snelheid

"Nog eens!!!"

Werp al je beschikbare dobbelstenen opnieuw.



Illusie

"Hé, waarom zie ik ineens dubbel?"

Draai twee van je geworpen dobbelstenen naar dezelfde oogwaarde als een andere dobbelsteen die je deze beurt hebt geworpen. Je mag in deze speelbeurt geen dobbelstenen op de Meesterdraak plaatsen.



Blikseminslag

"Het barbecueseizoen is geopend!"

Kies een kolom.

Werp voor elke draak in die kolom één van je beschikbare dobbelstenen.

Past het resultaat bij een *dobbelsteenvoorwaarde* van de betreffende draak, dan mag je de dobbelsteen overeenkomstig plaatsen.



Omleiden

"Links! Nee, stop – het andere links!"

Verplaats een willekeurig aantal reeds geplaatste dobbelstenen van één draak naar een andere draak en plaats ze daar. Daarbij mogen jullie de *dobbelsteenvoorwaarden* van de nieuwe draak negeren.



Helpende handen

"Best Friends forever!"

Werp twee van je beschikbare dobbelstenen en voeg ze toe aan de worp van de persoon die op dat moment aan de beurt is. Wil of kan die persoon de dobbelstenen volgens de gebruikelijke regels niet plaatsen, dan krijg je de betreffende dobbelstenen aan het einde van diens speelbeurt weer terug.

DOBBELSTEENVOORWAARDEN

De draken en Meesterdraken hebben verschillende *dobbelsteenvoorwaarden*. Hieronder worden alle dobbelsteenvoorwaarden met voorbeelden toegelicht.



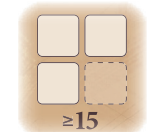
Hier mogen alleen dobbelstenen met de overeenkomstige oogwaarde worden geplaatst.



Hier mogen alleen dobbelstenen met de overeenkomstige oogwaarden worden geplaatst. Op elk van deze velden mogen echter dobbelstenen met verschillende oogwaarden worden geplaatst.



Elk symbool staat voor een willekeurige oogwaarde. Verschillende symbolen mogen niet dezelfde waarde hebben.



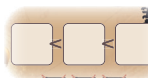
De som van alle oogwaarden van de geplaatste dobbelstenen moet 15 of hoger zijn.



De som van alle oogwaarden van de geplaatste dobbelstenen moet 6 of lager zijn.



De som van alle oogwaarden van de geplaatste dobbelstenen moet exact 12 zijn.



De som van de oogwaarden moet van links naar rechts toenemen.



Is het veld van een *dobbelsteenvoorwaarde* gestippeld, dan kan de draak ook worden verslagen zonder dat er een dobbelsteen op dat veld wordt geplaatst, zolang de dobbelsteenvoorwaarde van de kaart als geheel wordt vervuld.

Geachte ouders, lieve kinderen via www.haba-play.com/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.



DADOS Y DRAGONES

El juego estratégico cooperativo

Autor: Mads L. Brynnum
Ilustración: Gus Batts
Redacción: Markus Singer
Duración de la partida: aprox. 20 minutos

Un fantástico juego de dados para 2 a 4 jugadores a partir de 8 años.

Después de muchas aventuras y del florecimiento de vuestro reino, parece que por fin ha llegado la calma. Pero la paz no dura mucho: ¡oscuros dragones vuelven a surcar el cielo! Poderosos maestros dragones lideran sus hordas salvajes y amenazan ciudades, campos y todo lo que habéis construido. Solo trabajando en equipo podréis detener el peligro. Tendréis que enfrentaros a los maestros dragones y sus criaturas escamosas, resistiendo sus ataques una y otra vez. Antiguos pergaminos llenos de magia os ayudarán a desatar nuevas fuerzas y ajustar vuestra estrategia. Cada maestro dragón es único... y solo unidos podréis salvar vuestro reino del fuego.

¿Lograréis derrotar a los maestros dragones antes de que todo arda en llamas?

CONTENIDO DEL JUEGO:

1 dado negro de dragón
6 dados morados
6 dados amarillos
5 dados rosas
5 dados turquesa



42 cartas:

12 cartas de
pergamino



Anverso



Reverso

18 cartas de dragón



Anverso



Reverso

3 cartas de paisaje



6 cartas de maestro dragón



Anverso

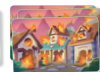


Reverso

3 cartas de ciudad



Anverso



Reverso

ANTES DE EMPEZAR:

Dados y Dragones incluye 6 maestros dragones con dificultad creciente. Podéis encontrar un resumen de todos los maestros dragones y sus habilidades en las páginas 57-58.

Para empezar, recomendamos derrotar a los maestros dragones uno tras otro en una campaña con múltiples partidas. No es necesario jugar siempre con los mismos jugadores. Sin embargo, es recomendable derrotar a los maestros dragones en el orden sugerido.

A continuación, se explica el primer juego de la campaña.

Por supuesto, también se puede jugar contra cada maestro dragón de forma independiente y fuera de la campaña. Más detalles en la página 56.



PREPARACIÓN DEL JUEGO:

1. Dejad espacio para una **cuadrícula de 3 x 3 cartas** de dragón en el centro.
2. Colocad una **carta de paisaje** junto a cada fila de la cuadrícula.
3. Y una **carta de ciudad** boca arriba bajo cada columna.
4. Para el primer juego, recomendamos jugar contra el **maestro dragón Trollok**. Coloca esa carta boca arriba (por el lado amarillo) sobre la cuadrícula de la mesa.

No necesitáis los maestros dragones restantes en este juego.

5. Barajad las **cartas de pergamino** y poned una al azar bajo las cartas de ciudad. Las cartas de pergamino restantes no se necesitan para este juego.
6. Barajad las **cartas de dragón** y formad con ellas una pila boca abajo.
7. Revelad **3 dragones** de la pila y colocadlos en la fila superior de la cuadrícula.
8. Preparad el dado negro de dragón.
9. Cada jugador elige un color y coge los **dados** correspondientes.

Las cartas de paisajes y de ciudades os ayudan a visualizar la cuadrícula.

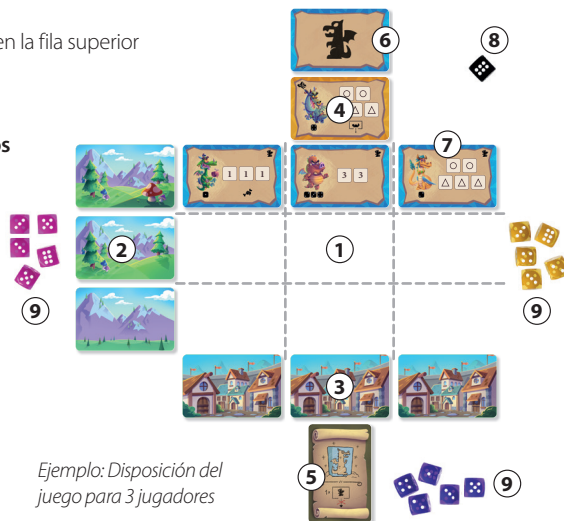
En la campaña, después de cada partida exitosa, jugaréis contra el maestro dragón del nivel inmediatamente superior.

En la campaña, todos los pergaminos de hechizos usados anteriormente volverán a estar disponibles. La cantidad de pergaminos por juego es igual al nivel del maestro dragón con el que juguéis (p.ej. Nivel 3 = 3 pergaminos).

Importante:

2 personas: 6 dados cada una.
3 o 4 personas: 5 dados cada una.

El resto de los dados no se necesitan en esta partida.



Ejemplo: Disposición del juego para 3 jugadores



DESARROLLO DEL JUEGO:

Jugáis por turnos en sentido de las agujas del reloj. Empieza quien jugó por última vez a un juego de dados.

Cada turno tiene 3 pasos:

1. Lanzar los dados → 2. Comprobar los dados de dragón → 3. Colocar dados
- 2a) Mover dragones
- 2b) Activar maestro dragón
- 2c) Añadir dragones

1. Lanzar los dados

Tira el dado negro de dragón y tus dados disponibles.

Los dados colocados sobre los dragones o el maestro dragón no estarán disponibles.

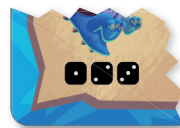
2. Comprobar los dados de dragón

Al principio, solo importa el dado negro de dragón. Tus dados propios solo cobran relevancia en el paso 3.

Sin embargo, a menudo te ayuda ver qué has sacado con tus propios dados.

2a) Mover dragones

Todos los dragones que muestran el número del dado negro se acercan una casilla a la ciudad. Los dragones de la columna izquierda siempre avanzan primero, seguidos por los de la columna central y, finalmente, los de la columna derecha.

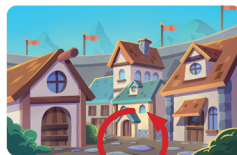
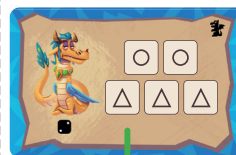
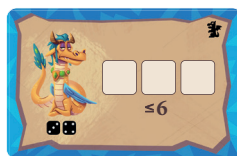


Para ello, mueve el dragón correspondiente un espacio hacia abajo en su columna, a la siguiente fila de la cuadrícula. Si ya hay un dragón en ese espacio, también se mueve un espacio hacia abajo, y así sucesivamente.

En cuanto un dragón llega a una ciudad de la fila inferior, recibes un punto de daño: dale la vuelta a cualquier carta de ciudad de modo que se vea el reverso de la ciudad en llamas. Luego, coloca el dragón en una pila de descarte boca arriba.

Atención: No importa de qué columna se movió el dragón. Siempre debes darle la vuelta a una carta de ciudad para que se vea el lado en llamas.

Ejemplo:



2b) Activar maestro dragón

El maestro dragón no se mueve. Cada uno posee poderosas habilidades que ahora pueden activarse. Si el maestro dragón muestra el número obtenido en el dado negro de dragón, activa su habilidad.



El maestro dragón con este símbolo mueve un dragón: además del movimiento normal descrito en 2a)





2c) Agregar dragones

Si el dado de dragón muestra 4, 5 o 6, *aparece* un dragón. Coge una carta de dragón de la pila y colócala en un espacio de la fila superior de la cuadrícula:

El espacio se determina en este orden:

1. Elige siempre la columna con menos dragones.
2. Si hay empate, elige la columna cuyos dragones estén más alejados de la fila superior.
3. Si persiste el empate, elige la columna más a la izquierda.

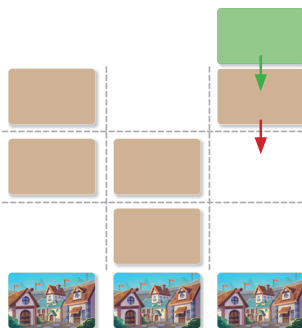
Si esto significa que el nuevo dragón debe colocarse en un espacio ya ocupado por otro dragón, el dragón existente se mueve hacia la ciudad, como se describe en el paso 2a).

Ejemplo:

El nuevo dragón se coloca en la columna central.



El nuevo dragón se coloca en la columna derecha, desplazando así al dragón ya colocado un espacio más hacia la ciudad.



3. Colocar dados

Los dragones y el maestro dragón siempre tienen de dos a seis *condiciones de dados*.

Ahora puedes colocar tus dados tirados en *condiciones de dados* coincidentes.



En la página 61 encontrarás una explicación de las diferentes *condiciones de los dados*.



Sin embargo, existe la siguiente regla:
Debes elegir un número en tu turno. Solo puedes colocar dados que muestren ese número en una o más cartas.

Ejemplo:

Con este resultado de dados puedes colocar tres 6, dos 3 o un 4.



Atención: Si no puedes colocar ningún dado, se considera una *tirada fallida*. Esto significa que debes volver a tirar el dado del dragón y repetir los pasos 2a, 2b y 2c.

Ahora es el turno del siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

Derrotar dragones

Una vez que se coloca un dado sobre **todas** las condiciones de un dragón, este es derrotado.

Al final del turno, todos los dados colocados sobre un dragón se devuelven a sus respectivos jugadores, y el dragón se coloca en la pila de descartes.

Derrotar al maestro dragón

Vuestro objetivo final es derrotar al maestro dragón. Para lograrlo, debéis derrotarlo por ambos lados de la carta.

Una vez que derrotes al lado amarillo, el maestro dragón se enfadará ... ¡y mucho! Tira inmediatamente el dado del dragón y realiza los pasos 2a, 2b y 2c. Luego, dale la vuelta al maestro dragón para que se vea el lado rojo. Si también derrotáis al lado rojo durante la partida, ¡ganáis! Más información en la página 56.



Tú decides si colocas los dados sobre el dragón o sobre el maestro dragón durante tu turno, o incluso sobre ambos. Lo importante es mantener la concentración: el objetivo final es el maestro dragón. Una vez derrotado, ¡los demás dragones os dejarán en paz y ¡ganaréis!

¿No hay más dragones en la cuadrícula?

Si derrotas al último dragón en la cuadrícula, serás recompensado y podrás usar este respiro para reparar la ciudad: puedes darle la vuelta a una carta de ciudad en llamas para que el lado frontal sea visible nuevamente.

Pero cuidado: si no hay dragones en la cuadrícula porque acabas de ser atacado por un dragón y este fue colocado en la pila de descartes, *aparecerán* 3 dragones nuevos inmediatamente.

¿Pila de robar vacía?

Debería *aparecer* un dragón, pero ¿la pila de robar está vacía?

¡Genial, os estáis resistiendo con valentía! Recibiréis una recompensa y podréis girar una carta de ciudad en llamas para que el anverso vuelva a ser visible. Luego, la pila de descartes se baraja boca abajo, se vuelve a colocar sobre la pila de robar y *aparece* el dragón.

Pergaminos

Al comienzo de cada partida, tenéis disponible una cantidad determinada de pergaminos de hechizos. Podéis usar cada pergamino una vez durante la partida. Generalmente, cualquier pergamino de hechizo puede ser usado por cualquier jugador en cualquier momento. Tras su uso, se coloca boca abajo.

Todos los pergaminos se explican en detalle de las páginas 59-60.

Si estáis jugando una campaña, los pergaminos de hechizos utilizados anteriormente estarán disponibles nuevamente en el siguiente juego y se colocarán boca arriba al comienzo del juego.

FINALIZACIÓN DE LA PARTIDA:

Si en cualquier momento toda vuestra ciudad está en llamas (es decir, las 3 cartas de ciudad están boca abajo), **perdéis el juego inmediatamente.**

Si derrotáis al maestro dragón (es decir, si derrotáis primero al lado amarillo y luego al lado rojo), **ganaréis el juego inmediatamente.**

¿Estáis jugando la campaña?

Si ganáis, la próxima vez os enfrentaréis al maestro dragón de nivel superior. También recibiréis otro pergamino de hechizo aleatorio y todos los pergaminos de hechizo adquiridos anteriormente volverán a estar disponibles.

Si perdisteis, simplemente intentadlo nuevamente contra el maestro dragón actual usando los mismos pergaminos de hechizo.

Modo Pesadilla: si perdéis, deberéis comenzar la campaña nuevamente contra el maestro dragón *Trollok* con un nuevo pergamino aleatorio de hechizos.

¿Queréis jugar un solo juego?

Por supuesto, también podéis jugar contra cualquier maestro dragón independientemente de la campaña. El único cambio es que al principio de la partida recibís pergaminos de hechizo aleatorios correspondientes al nivel del maestro dragón.



MAESTROS DRAGONES

A continuación, se muestra una descripción general de todos los maestros dragones y sus habilidades cuando se activan.

Nivel 1: Maestro Dragón Trollok

Es nuevo en el negocio. Nadie sabe realmente cómo se convirtió en un maestro dragón ...



Mueve un dragón con este símbolo .



Mueve un dragón con este símbolo  y un dragón con este símbolo .

Nivel 2: Maestro Dragón Fanfarrón

Tiene mucha confianza en sí mismo y le gusta dar órdenes. ¿Con razón? Esa es la pregunta ...



Mueve cualquier dragón.



Mueve dos dragones cualesquiera.

Nota: Si solo hay un dragón en el juego, solo mueve ese.

Nivel 3: Maestro Dragón Dragini

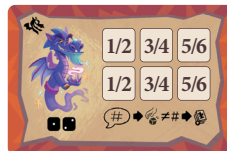
Promete mucho cuando el día es largo ...



Di un número del 1 al 6 y luego tira el dado de dragón.

Si el dado de dragón muestra el número mencionado, no ocurre nada.

De lo contrario, aparece un dragón.



Tiene la misma habilidad que en la página amarilla.



Nivel 4: Maestro Dragón Dracelle

Ya ha ganado once veces el concurso Draconian Idol.



Devuelve un dado que ya ha sido colocado sobre un dragón al jugador correspondiente.

Este dado no se puede utilizar en este turno.

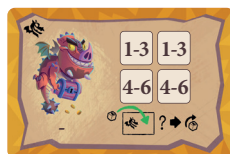


Devuelve un dado que ya ha sido colocado sobre un dragón y un dado que ya ha sido colocado sobre el maestro dragón Dracelle a los respectivos jugadores.

Estos dados no se pueden utilizar en este turno.

Nivel 5: Maestro Dragón Greedy Maw

Su nombre lo dice todo. Le encantan las monedas. Le encantan las piedras preciosas. ¡Le encanta todo lo que brilla!



El maestro dragón Greedy Maw tiene una habilidad pasiva que siempre se aplica a cada dado: Una vez que coloques un dado en el maestro dragón Greedy Maw, debes lanzarlo nuevamente.

Solo puedes colocar el dado si aún se puede colocar después de ese turno. De lo contrario, el dado regresa

al jugador correspondiente y no se puede volver a usar en ese turno.

Nota: ¡Aunque sea necesario retirar el dado, esto no se considera un lanzamiento fallido!



Tiene la misma habilidad que en el lado amarillo.

Nivel 6: Maestro Dragón Dragomir

Las antiguas leyendas de enanos cuentan que dormía en una montaña llena de piedras preciosas ...



Hace aparecer un dragón.



El siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj debe bloquear un dado: lo coloca junto a este maestro dragón.

En cuanto se coloca un dado sobre el maestro dragón Dragomir, todos los dados junto a él se desbloquean y se devuelven a sus respectivos jugadores. Estos dados no se pueden volver a usar en este turno.

DRAGONES



Normalito Simplón

Se siente incomprendido por todos y en realidad sólo busca nuevos amigos...

Este dragón se moverá cuando se active la habilidad del maestro dragón Trollok.



Arrogante Elegante

Es obvio: lo convencieron para participar. Pero en realidad tiene mejores cosas que hacer.

Ningún efecto especial.



Glotón Zampón

Un carnívoro comprometido. ¡Pero solo Bio!

Este dragón se mueve cuando se activa la habilidad del maestro dragón Trollok por el lado rojo.



Greedy Lil Maw

Él sólo quiere congraciarse con el maestro dragón Greedy Maw.

Ningún efecto especial.



Escurridizo del Bosque

Vive en simbiosis con la naturaleza y, por lo tanto, a menudo se pasa por alto.

"¡Ay, mira por dónde andas!"

Si este dragón está en la fila superior, no se pueden colocar dados sobre él. Sin embargo, los pergaminos de hechizo se pueden utilizar en él de forma normal.

PERGAMINOS



Congelación

"¡Ice, Ice, Baby!"

Ignora el movimiento de un dragón.



Inversor de tiempo

"If I could tuuum back tiime..."

Vuelve a tirar el dado del dragón.



Portal dimensional

"Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'l'yeh wgah'nagl fhtagn"

Elige un dragón y di un número del 1 al 6. Luego, tira el dado del dragón. Si obtienes el número indicado, no ocurre nada. De lo contrario, derrotas al dragón.

Nota: En ambos casos, el pergamino se agota y es necesario darle la vuelta.



Terremoto

"Recorcholis..."

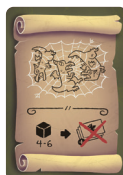
Elige un dragón sobre el que hayas colocado al menos un dado en este turno. Por cada dragón adyacente horizontal y verticalmente al dragón elegido, tira el dado de dragón. Si obtienes un número que cumple una *condición del dado* en ese dragón, puedes colocar uno de tus dados disponibles sobre él.



Golpe final

"¡Boing!"

Derrota a cualquier dragón para el cual aún no se haya cumplido ninguna *condición de dados*.



Enredar

"¡Que asco! ¡Una araña!"

Si el dado del dragón muestra un 4, 5 o 6, no *aparecen* dragones en este turno.



Emboscada

"¡Cucú-zas!"

Tira uno de los dados disponibles y colócalo inmediatamente.



Velocidad

"¡Repetimos!"

Vuelve a tirar todos los dados disponibles.



Espejismo

"¡Vaya!, ¿por qué de repente veo doble?"

Gira dos de tus dados para que muestren el mismo número que otro dado. Sin embargo, no puedes colocar ningún dado sobre el maestro dragón durante este turno.



Rayo

"¡En marcha las brasas"

Elige una columna.

Tira uno de tus dados disponibles por cada dragón de esa columna.

Si la tirada coincide con una *condición* del dragón correspondiente, puedes colocar el dado como corresponda.



Redirigir

"¡Izquierda! ¡No, para! ¡La otra izquierda!"

Mueve cualquier número de dados ya colocados de un dragón a otro y colócalos allí. Puedes ignorar las condiciones de los dados del nuevo dragón.



Manos amigas

"Best Friends Forever!"

Tira dos de tus dados disponibles y añádelos a la tirada del jugador en turno. Si no quiere o no puede colocar los dados según las reglas habituales, los recuperas al final de su turno.

CONDICIONES DE LOS DADOS

Los dragones y los maestros dragones tienen diferentes condiciones de dados, que se explican aquí con ejemplos.



Aquí sólo se podrán colocar dados con el número de puntos correspondiente.



La suma de todos los números que aparecen en los dados colocados debe ser 6 o menos.



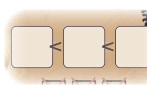
Aquí solo se pueden colocar dados con los números correspondientes. Sin embargo, se pueden colocar dados con números diferentes en cada uno de estos espacios.



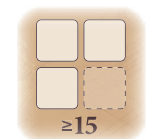
La suma de todos los números que aparecen en los dados colocados debe ser exactamente 12.



Cada símbolo representa el número que elijas. Diferentes símbolos no pueden representar el mismo número.



El valor de los números obtenidos debe aumentar de izquierda a derecha.



La suma de todos los números que aparecen en los dados colocados debe ser 15 o más.



Si el campo de *condición de dados* está discontinuo, el dragón puede ser derrotado incluso sin colocar un dado en ese campo, siempre que la condición de dados de la carta se cumpla en general.

Queridas familias: en www.haba-play.com/Ersatzteile podéis ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayáis perdido



DRAGHI DEL LANCIO

Il divertente gioco tattico cooperativo

Autore: Mads L. Brynnum
Illustrazione: Gus Batts
Redazione: Markus Singer
Durata della partita: ca. 20 minuti

Un gioco di dadi draghissimo per 2-4 persone dagli 8 anni in su.

Dopo tutte le vostre avventure e il prosperare del regno, finalmente sembra essere tornata la calma. Ma la pace non dura a lungo: nel cielo si radunano oscure ali — i draghi sono tornati! Potenti Draghi Maestri guidano le loro orde selvagge e minacciano città, campi e tutto ciò che avete costruito.

Solo insieme potete fermare la minaccia imminente. Vi troverete faccia a faccia con i Draghi Maestri e le loro creature squamose, e dovrete resistere ai loro attacchi, onda dopo onda. Antiche pergamene magiche vi aiuteranno a scatenare nuovi poteri e ad adattare la vostra strategia. Ogni Drago Maestro è unico — e soltanto come squadra potrete salvare il vostro regno dal fuoco.

Riuscirete a sconfiggere i Draghi Maestri prima che tutto bruci?

CONTENUTO:

1 dado nero del drago
6 dadi viola
6 dadi gialli
5 dadi rosa
5 dadi turchesi



In totale 42 carte:
12 pergamene magiche



Fronte Retro

18 carte Drago



Fronte Retro

3 carte Paesaggio

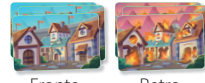


6 Draghi Maestri



Fronte Retro

3 carte Città



Fronte Retro

ALCUNE INFORMAZIONI PRIMA DELLA PRIMA PARTITA:

I Draghi del Lancio includono 6 diversi Draghi Maestri con difficoltà crescente. Trovate una panoramica di tutti i Draghi Maestri e delle loro abilità a pagina 69-70.

Per iniziare, vi consigliamo di affrontare i Draghi Maestri uno dopo l'altro in una campagna composta da più partite. Non è necessario giocare sempre con le stesse persone, ma è consigliato affrontare i Draghi Maestri nell'ordine suggerito.

Nel seguito viene quindi spiegata la prima partita della campagna.

Naturalmente potete giocare contro ogni drago maestro anche indipendentemente l'uno dall'altro e al di fuori della campagna. Maggiori dettagli a pagina 68.



SI COMINCIA!

Giocate a turno in senso orario. Chi ha giocato per ultimo a Re dei dadi inizia.

Un turno di gioco è composto da tre fasi:

- 1. Lanciare i dadi** → **2. Controllare il dado del drago** → **3. Piazzare i dadi**
2a) Muovere i draghi
2b) Attivare il Drago Maestro
2c) Far comparire nuovi draghi

1. Lanciare i dadi

Prendi il dado del drago insieme a tutti i tuoi dadi disponibili e tirali. I dadi che si trovano già piazzati su draghi o sul Drago Maestro non sono disponibili e non possono essere tirati.

2. Controllare il dado del drago

All'inizio conta solo il risultato del dado del drago. I tuoi dadi personali diventeranno importanti nella fase 3, ma è spesso utile osservare sin da ora cosa hai ottenuto.

2a) Muovere i draghi

Tutti i draghi che mostrano la stessa cifra ottenuta sul dado del drago si muovono di uno spazio verso la vostra città. L'ordine di movimento è sempre:

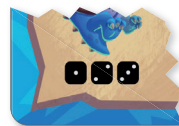
1. prima i draghi nella colonna di sinistra, 2. poi quelli nella colonna centrale, 3. infine quelli nella colonna di destra.

Ogni drago si muove di una riga verso il basso nella sua colonna.

Se lo spazio è occupato, anche quel drago viene spinto verso il basso, e così via.

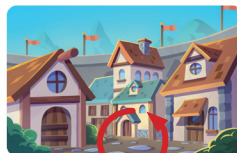
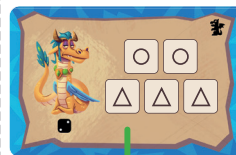
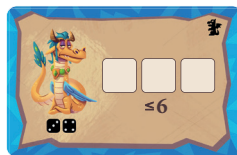
Se un drago deve avanzare oltre l'ultima riga, raggiungendo la città:

- la vostra città subisce 1 danno : girate una qualsiasi carta Città sul lato "in fiamme"
- il drago viene scartato sul mucchio degli scarti.



Attenzione: Non importa da quale colonna provenga: ogni drago che esce dalla griglia fa girare una carta Città.

Esempio:



2b) Attivare i Draghi Maestri

Il Drago Maestro non si muove mai. Tuttavia, ciascuno possiede potenti abilità che possono attivarsi ora. Se la cifra mostrata dal Drago Maestro corrisponde al risultato del dado del drago, la sua abilità si attiva.



Troverete tutte le abilità dei Draghi Maestri da pagina 69.

Sul Drago Maestro sono presenti dei simboli che riassumono il suo potere.



Questo Drago Maestro muove un drago con un certo simbolo , oltre ai normali movimenti della fase 2a



2c) Far comparire nuovi draghi

Se il dado del drago mostra 4, 5 o 6, *compare* un nuovo drago. Pesca la prima carta Drago dal mazzo e posizionala in uno spazio della riga superiore della griglia, seguendo questo ordine di priorità:

1. Scegliete la colonna con meno draghi.
2. In caso di parità, scegliete la colonna dove i draghi sono più lontani dalla riga superiore.
3. Se c'è ancora parità, scegliete la colonna più a sinistra.

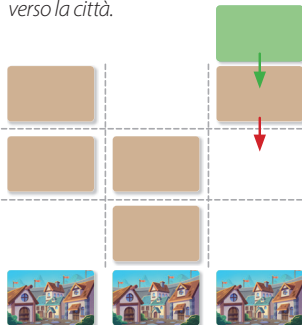
Se lo spazio scelto è occupato, il drago già presente viene spinto verso il basso, come nella fase 2a.

Esempio:

Il nuovo drago viene posizionato nella colonna centrale.



Il nuovo drago viene posizionato nella colonna di destra e spinge così il drago già presente di una casella più avanti verso la città.



3. Piazzare i dadi

I draghi e il Drago Maestro hanno sempre da due a sei *condizioni di dado*.

Ora puoi piazzare i dadi che hai lanciato sulle *condizioni* corrispondenti.



A pagina 73 trovi una spiegazione dettagliata di tutte le *condizioni*.



Regola importante:

Nel tuo turno devi scegliere un unico valore di dado. Solo i dadi che mostrano quel valore possono essere piazzati su una o più carte.

Esempio:

Con questo lancio puoi piazzare tre 6, due 3 oppure un 4.



Attenzione: Se non puoi piazzare nemmeno un dado, si considera un *fallimento*. Devi quindi rilanciare il dado del drago ed eseguire di nuovo le fasi 2a, 2b e 2c.

Poi passa il turno alla persona successiva in senso orario.

Sconfiggere i draghi

Quando **tutte** le condizioni di dado su un drago sono soddisfatte, quel drago viene sconfitto.

I dadi piazzati vengono restituiti ai rispettivi giocatori a fine turno.

La carta Drago viene scartata sul mazzo degli scarti.

Sconfiggere il Drago Maestro

Il vostro vero obiettivo è sconfiggere il Drago Maestro.

Per farlo, dovete batterlo su entrambi i lati della carta.

Quando sconfiggete il lato giallo, il Drago Maestro si infuria. Tirate immediatamente il dado del drago ed eseguite le fasi 2a, 2b e 2c.

Poi girate il Drago Maestro sul lato rosso. Se durante la partita sconfiggete anche il lato rosso, avete vinto! Maggiori informazioni a pagina 68.



Nel vostro turno è indifferente se piazzate dadi su draghi normali, sul Drago Maestro o su entrambi. L'importante è non perdere di vista il vero obiettivo: battere il Drago Maestro. Una volta sconfitto, anche tutti gli altri draghi smettono di attaccarvi e vincete subito la partita!

Nessun drago nella griglia?

Se eliminate l'ultimo drago nella griglia, ottenete una piccola ricompensa:

Potete riparare la città, girando una carta Città dal lato in fiamme al lato sicuro.

Attenzione: Se invece la griglia rimane vuota perché un drago vi ha appena attaccato ed è stato scartato, appaiono subito 3 nuovi draghi.



Mazzo di pesca esaurito?

Se deve *apparire* un drago ma il mazzo è finito:

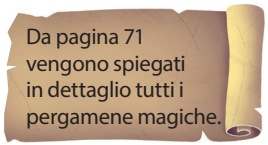
- ricevete comunque una ricompensa: potete riparare una carta Città
- poi rimescolate il mazzo degli scarti per formare un nuovo mazzo
- e il drago richiesto appare comunque.

Pergamene magiche

All'inizio della partita avete a disposizione un certo numero di pergamene.

Ognuna può essere usata una sola volta durante la partita.

- Tutti i giocatori possono utilizzarle in qualunque momento
- dopo l'uso, la pergamena viene girata dal lato coperto
- a pagina XX trovate la spiegazione completa di ciascuna.



Da pagina 71
vengono spiegati
in dettaglio tutti i
pergamene magiche.

Nota per la campagna: Le pergamene già utilizzate tornano disponibili nella partita successiva.

FINE DELLA PARTITA:

Perdete immediatamente se tutte e tre le carte Città sono girate sul lato in fiamme.

Vincete immediatamente se sconfiggete il Drago Maestro (lato giallo - lato rosso - vittoria).

Modalità Campagna

Se vincete, la prossima partita sarà contro il Drago Maestro di livello superiore.

Riceverete inoltre una nuova pergamena casuale e tutte le pergamene precedenti tornano disponibili.

Se perdete, potete riprovare contro lo stesso Drago Maestro con le stesse pergamene.

Modalità Incubo: Se perdete, dovete ricominciare la campagna da capo, contro *Trollok*, con una sola pergamena casuale.

Giocare una singola partita?

Potete anche giocare una partita indipendente, senza campagna. L'unica differenza è che all'inizio ricevete un numero casuale di pergamene pari al livello del Drago Maestro che avete scelto di affrontare.

DRAGHI MAESTRI

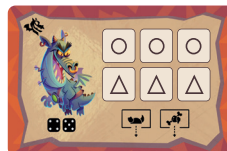
Di seguito trovi una panoramica di tutti i Draghi Maestri e delle loro abilità quando si *attivano*.

Livello 1: *Drago Maestro Trolllok*

È nuovo nel settore. Nessuno sa davvero come abbia fatto a diventare un Drago Maestro ...



Muovi un drago con questo simbolo .



Muovi un drago con questo simbolo  e un drago con questo simbolo .

Livello 2: *Drago Maestro Showoff*

È molto pieno di sé e adora dare ordini. Ha ragione? Questo è da vedere ...



Muovi un drago qualsiasi.



Muovi due draghi qualsiasi.
Nota: se è presente un solo drago in gioco, muovi solo quello.

Livello 3: *Drago Maestro Dragini*

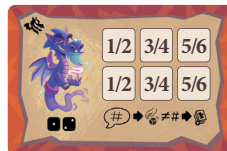
Promette molto ... soprattutto quando la giornata è lunga ...



Annuncia un numero da 1 a 6, poi tira il dado del drago.

Se il dado mostra il numero annunciato, non accade nulla.

Altrimenti *appare* un drago.



Sul lato rosso ha la stessa abilità del lato giallo.



Livello 4: Drago Maestro Dracelle

Ha già vinto undici volte a Draconian Idol.



Restituisci un dado già piazzato su un drago alla persona corrispondente.

Quel dado non può più essere usato in questo turno.



Restituisci un dado già piazzato su un drago e un dado piazzato su *Dracelle* alle persone corrispondenti.

Questi dadi non possono più essere usati in questo turno.

Livello 5: Drago Maestro Gierschlund

Il suo nome dice tutto. Ama le monete, le gemme ... tutto ciò che luccica!



Ha un'abilità passiva sempre attiva: Ogni volta che stai per piazzare un dado su Gierschlund, devi rilanciarlo.

Solo se il risultato permette ancora il piazzamento, puoi piazzarlo. Altrimenti il dado torna alla persona corrispondente e non può più essere usato in quel turno.

Nota: anche se il dado deve essere ripreso, non è considerato un fallimento!



Il lato rosso ha la stessa abilità del lato giallo.

Livello 6: Drago Maestro Dragomir

Antiche leggende naniche raccontano che viva in una montagna colma di gemme ...



Fai apparire un drago.



La persona successiva in senso orario deve bloccare un dado: piazza un suo dado accanto a *Dragomir*.

Quando un dado viene piazzato su *Dragomir*:

- tutti i dadi bloccati vengono sbloccati
- ritornano ai rispettivi giocatori
- ma non possono essere usati in quel turno.

DRAGHI



Normling Sempliciotto

Si sente incompreso da tutti ed è in realtà solo alla ricerca di nuovi amici ...

Questo drago si muove quando si attiva l'abilità del *Drago Maestro Trollok*.



Edling Altezzoso

Si vede subito: è stato convinto a partecipare, ma in realtà avrebbe cose migliori da fare.

Nessun effetto speciale.



Trolling Voracissimo

Convinto carnivoro. Ma solo carne bio!

Questo drago si muove quando si attiva l'abilità del *Drago Maestro Trollok* (lato rosso).



Greifling Avidone

Vuole solo ingraziarsi il Drago Maestro.

Nessun effetto speciale.



Waldling Mimetico

Vive in simbiosi con la natura e per questo viene spesso ignorato. "Ah! Guarda dove metti i piedi!"

Se questo drago si trova nella riga superiore, non puoi piazzare dadi su di lui. Le pergamene, però, possono essere usate normalmente.

PERGAMENE MAGICHE



Congelamento

"Ice, Ice, Baby!"

Ignora il movimento di un drago.



Invertitempo

"If I could tuurn back tiime ..."

Tira di nuovo il dado del drago.



Portale Dimensionale

"Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'l'yeh wgah'nagl fhtagn"

Scegli un drago e dichiara un numero da 1 a 6. Poi tira il dado del drago.

- Se esce il numero dichiarato - non accade nulla
- Altrimenti - sconfiggi quel drago

Nota: dopo l'uso, la pergamena viene girata coperta.



Terremoto

"Patatrac ..."

Scegli un drago sul quale hai piazzato almeno un dado in questo turno. Per ogni drago adiacente in orizzontale o verticale, tira il dado del drago: se il risultato soddisfa una condizione di quel drago, puoi piazzarci sopra uno dei tuoi dadi disponibili.



Colpo Finale

"Boink!"

Sconfiggi un drago qualsiasi che abbia solo una condizione di dado non ancora soddisfatta.



Imboscata

"Cucù... Eccomi!"

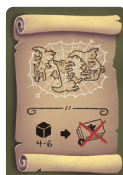
Tira uno dei tuoi dadi disponibili e piazzalo immediatamente.



Illusione

"Oh! Perché vedo doppio?"

Scegli due dei tuoi dadi lanciati e trasformati in un valore a tua scelta, purché sia lo stesso mostrato da un altro tuo dado lanciato. In questo turno non puoi piazzare dadi sul Drago Maestro.



Intrappolare

"Bleah! Una ragnatela!"

Se il dado del drago mostra 4, 5 o 6, in questo turno non appare alcun drago.



Velocità

"Ancoraaa!"

Tira di nuovo tutti i tuoi dadi disponibili.



Fulmine

"La stagione delle grigliate è aperta!"

Scegli una colonna.

Per ogni drago in quella colonna, tira uno dei tuoi dadi disponibili. Se il risultato soddisfa una condizione di quel drago, puoi piazzare il dado su di lui.



Deviazione

"A sinistra! No, aspetta... quell'altra sinistra!"

Sposta un qualsiasi numero di dadi già piazzati da un drago a un altro drago.

Quando li sposti, puoi ignorare completamente le nuove condizioni di dado.



Mani Amiche

"Best friends forever!"

ira due dei tuoi dadi disponibili e aggiungili al tiro della persona attualmente in turno.

Se quella persona non può o non vuole piazzarli secondo le regole, quei dadi ti tornano alla fine del suo turno.

CONDIZIONI DI DADO

I draghi e i draghi maestri hanno condizioni di dado diverse, che vengono spiegate qui con alcuni esempi.



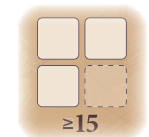
Qui possono essere posizionati solo i dadi con il numero corrispondente.



Qui possono essere posizionati solo i dadi con i numeri corrispondenti. Tuttavia, non è necessario che in ogni casella ci sia lo stesso numero.



Ogni simbolo rappresenta un numero. Simboli diversi non possono rappresentare lo stesso numero.



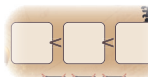
La somma di tutti i numeri ottenuti con i dadi deve essere pari o superiore a 15.



La somma di tutti i numeri ottenuti con i dadi deve essere pari o inferiore a 6.



La somma di tutti i numeri ottenuti sommando i dadi lanciati deve essere pari a 12.



Il valore dei numeri deve aumentare da sinistra a destra.



Se il campo della *condizione del dado* è tratteggiato, il drago può essere sconfitto anche senza posizionare un dado su quel campo.

Cari bambini e cari genitori, sul sito www.haba-play.com/Ersatzteile potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.



DRAGÕES DE DADOS

Um jogo cooperativo de tática

Autor: Mads L. Brynnum
Ilustração: Gus Batts
Editor: Markus Singer
Tempo de jogo: aprox. 20 minutos

Um jogo de dados com dragões para 2 a 4 jogadores a partir de 8 anos.

Após muitas aventuras e o crescimento do vosso reino, parece que a paz finalmente voltou. Mas não durará muito: no céu, asas escuras reúnem-se. Os dragões estão de volta! Poderosos dragões mestres lideram as suas hordas selvagens e ameaçam cidades, campos e tudo o que vocês construíram.

Só juntos poderão afastar a ameaça iminente. Enfrentem os dragões mestres e as suas criaturas escamosas e sobrevivam aos seus ataques, um atrás do outro. Antigos pergaminhos mágicos vão ajudar-vos a libertar novos poderes e a evoluir as vossas táticas.

Cada dragão mestre é único e só em equipa poderão salvar o vosso reino do fogo.

Conseguem derrotar os dragões mestres antes que tudo fique em chamas?

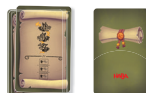
CONTEÚDO:

1 dado dragão preto
6 dados roxos
6 dados amarelos
5 dados cor-de-rosa
5 dados turquesa



42 cartas no total:

12 Pergaminhos Mágicos



Frente Verso

18 cartas Dragão



Frente Verso

3 cartas Paisagem

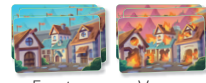


6 Dragões Mestres



Frente Verso

3 cartas Cidade



Frente Verso

ALGUMAS INFORMAÇÕES ANTES DO PRIMEIRO JOGO:

Dragões de Dados inclui 6 dragões mestres diferentes, cada um com níveis de dificuldade crescente. Vocês encontrarão uma visão geral de todos os dragões mestres e das suas habilidades na página 81-82.

Para começar, recomendamos que derrotem os dragões mestres, um após o outro, numa campanha com várias rondas. Nesse processo, não precisam de jogar sempre com o mesmo grupo. Ainda assim, é recomendável derrotar os mesmos dragões na ordem sugerida.

A secção seguinte explica como jogar a primeira ronda da campanha.

É claro que também podem desafiar cada dragão mestre individualmente e fora da campanha. Mais detalhes na página 80.

ANTES DE COMEÇAR:

1. Façam espaço suficiente no centro da mesa para **uma grelha de 3 x 3 cartas** Dragão.
2. Ponham uma **carta paisagem** ao lado de cada fila da grelha.
3. Coloquem uma **carta cidade**, face para cima, abaixo de cada coluna da grelha.
4. No primeiro jogo, recomendamos que joguem contra o **Dragão Mestre Trolllok**. Coloquem-no com a face virada para cima (lado amarelo para cima) acima da grelha na mesa. Os Dragões Mestres restantes não são necessários nesta ronda.
5. Baralhem todos os **pergaminhos mágicos**, virados para baixo. Tirem um pergaminho e coloquem-no virado para cima abaixo das cartas cidade. Os restantes pergaminhos não serão necessários neste jogo.
6. Baralhem todas as **cartas Dragões**, face para baixo, e coloquem-nas num monte de bisca, acima do Dragão Mestre.
7. De seguida, tirem **3 Dragões** do monte e coloquem-nos com a face virada para cima, lado a lado, nos espaços da linha superior da grelha.
8. Preparem o **dado do Dragão**.
9. Cada jogador escolhe uma cor e pega **nos dados** correspondentes.

As cartas paisagem e cidade ajudam a visualizar a grelha.

Na campanha, após cada ronda bem-sucedida, jogam contra o Dragão Mestre do próximo nível.

Na campanha, todos os pergaminhos mágicos obtidos anteriormente estarão disponíveis outra vez e serão colocados face para cima. Também receberão um pergaminho mágico aleatório adicional.

Atenção: Para 2 jogadores, cada um recebe 6 dados de uma cor. Para 3 ou 4 jogadores, cada um recebe 5 dados de uma cor.

Os dados restantes não serão precisos neste jogo.



Exemplo: Configuração do Jogo para 3 jogadores



VAMOS COMEÇAR:

Joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. Quem jogou O Rei dos Dados por último, começa.

Cada ronda consiste de três etapas:

1. Lançar os dados → 2. Verificar os dados Dragão → 3. Posicionar os dados
- 2a) Mover os Dragões
- 2b) Ativar o Dragão Mestre
- 2c) Adicionar Dragões

1. Lançar os dados

Pega no dado do Dragão e em todos os teus dados disponíveis e lança-os.

Quaisquer dados já colocados sobre Dragões ou no Dragão Mestre não estarão disponíveis para usar.

2. Verificar o dado do Dragão

No início, apenas o dado do Dragão é importante. Os teus próprios dados só vão ser usados na etapa 3.

No entanto, geralmente ajuda ver o resultado dos teus dados agora, para planear a jogada.

2a) Mover os Dragões

Todos os Dragões que mostrarem o número lançado no dado do Dragão avancam uma casa em direção à cidade. Os Dragões movem-se por ordem de coluna: movem-se sempre primeiro os da coluna da esquerda, seguidos pelos da coluna do meio e, por fim, pelos da coluna da direita.

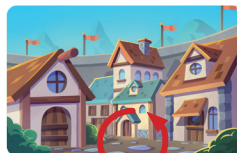
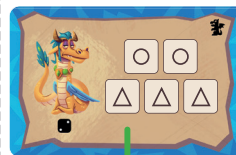
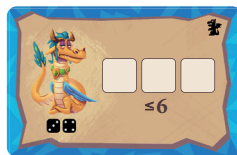


Para mover um Dragão, anda uma casa para baixo dentro da sua coluna, para a próxima fila da grelha. Se um espaço já estiver ocupado por um Dragão, esse Dragão também anda uma casa para baixo, e assim por diante.

Assim que um Dragão passar da fila inferior em direção à cidade, sofres um dano: vira qualquer carta cidade de forma que o verso, mostrando a cidade em chamas, fique visível. Em seguida, põe o Dragão no monte de descarte com a face para cima.

Atenção: Não importa de que coluna o Dragão veio - vocês têm sempre que virar uma carta cidade para que o lado em chamas fique visível.

Exemplo:



2b) Ativar o Dragão Mestre

O Dragão Mestre nunca se move. No entanto, cada um possui habilidades poderosas que podem ser ativadas agora. Se o Dragão Mestre tiver o mesmo número obtido no dado do Dragão, isso *ativa* a sua habilidade.



Este Dragão Mestre faz mover um dragão com este símbolo: (além do movimento normal no passo 2a)



2c) Adicionar dragões

Se o dado do Dragão mostrar 4, 5 ou 6, um novo Dragão *aparece*. Tira uma carta de Dragão do monte de bisca e coloca-a num espaço na fila superior da grelha:

O espaço é determinado nesta ordem:

1. Escolhe sempre a coluna com menos dragões.
2. Em caso de empate, escolhe a coluna cujos dragões estejam mais distantes da fila superior.
3. Se ainda houver empate, escolhe a coluna mais à esquerda.

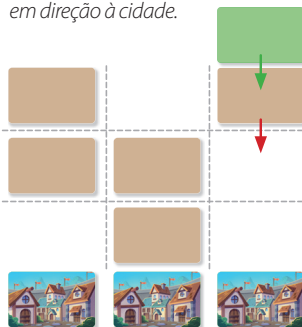
Se isto significar que o novo Dragão tem que ser colocado num espaço já ocupado por outro Dragão, o Dragão existente é movido em direção à cidade, conforme descrito no passo 2a.

Exemplo:

O novo Dragão é colocado na coluna do meio.



O novo Dragão é colocado na coluna da direita, empurrando assim o Dragão já posicionado um espaço mais para baixo em direção à cidade.



3. Posicionar os dados

Os Dragões e o Mestre Dragão têm entre duas a seis *condições de dados* cada um.

Agora podes por os teus dados lançados nas *condições de dados* correspondentes.



Na página 85, encontrarão uma explicação das diferentes *condições dos dados*.



No entanto, aplica-se a seguinte regra:

Na tua vez, deves escolher um número do dado. Só podes pôr dados que mostrem esse número, numa ou mais cartas.

Exemplo:

Com este resultado de dados, podes colocar três 6, dois 3 ou um 4.



Atenção: Se não puderes pôr nenhum dado, isso é considerado um *lançamento perdido*. Significa que tens que lançar o dado do Dragão outra vez e executar as etapas 2a, 2b e 2c novamente.

Em seguida, é a vez do próximo jogador no sentido dos ponteiros do relógio.

Derrotar Dragões

Assim que **todas** as *condições de dado* de um Dragão estiverem completas com dados, o Dragão é derrotado.

Todos os dados colocados sobre esse Dragão, retornam aos respetivos jogadores no final da ronda, e o Dragão é colocado no monte de descarte.

Derrotar o Dragão Mestre

O objetivo derradeiro é vencer o Dragão Mestre. Para isso, deves derrotá-lo em ambos os lados da carta.

Assim que derrotares o lado amarelo, o Dragão Mestre ficará furioso — muito furioso! Imediatamente lanças o dado do Dragão e executas os passos 2a, 2b e 2c. Em seguida, viras a carta Dragão Mestre para que o lado vermelho fique visível. Se derrotares o lado vermelho durante o jogo, ganhas! Mais informações na página 80.



Se pões os dados em Dragões ou no Dragão Mestre — ou até mesmo uma mistura dos dois — fica inteiramente ao teu critério. O importante é não perderem o foco — o objetivo final é o Dragão Mestre. Assim que ele for derrotado, os outros dragões também o deixarão em paz, e vocês ganham!

Não há mais Dragões na grelha?

Se derrotaram o último Dragão da grelha, serão recompensados e poderão usar a pausa para reparar a cidade: vocês podem virar uma carta cidade em chamas para que sua frente fique visível novamente.

Mas atenção: Se não houver Dragões na grelha, porque acabou de ser atacado e colocado no monte de descarte, 3 novos Dragões *aparecerão* imediatamente.



Monte de bisca vazio?

Se um Dragão *aparecesse*, mas o monte de bisca tiver acabado?

Ótimo, vocês estão a sair-se bem! Aqui também serão recompensados e poderão virar uma carta cidade em chamas para que a sua frente fique visível novamente. Depois disso, o monte de descarte deverá ser baralhado com a face para baixo, colocado de volta num monte de bisca e o Dragão *aparecerá*.

Pergaminhos Mágicos

No início de cada partida, há um certo número de pergaminhos mágicos disponíveis. Podem usar cada pergaminho uma vez durante o jogo. Geralmente, qualquer pergaminho pode ser usado por qualquer jogador a qualquer momento. Após o uso, o pergaminho é virado para baixo.

Todos os pergaminhos mágicos estão explicados em detalhes da página 83.

Se estiverem a jogar uma campanha, os pergaminhos usados estarão disponíveis novamente na próxima ronda e serão colocados com a face para cima no início do jogo.

QUANDO TERMINA:

Se a cidade inteira estiver em chamas em algum momento — ou seja, se todas as três cartas da cidade forem viradas — **perdem o jogo imediatamente.**

Se derrotarem o Mestre Dragão — ou seja, derrotarem primeiro o lado amarelo e depois o vermelho — **ganham o jogo imediatamente.**

Estão a jogar uma campanha?

Se vencerem, jogam contra o próximo Mestre Dragão de nível superior. Além disso, recebem outro pergaminho mágico aleatório e todos os pergaminhos adquiridos anteriormente estarão disponíveis novamente.

Se perderem, basta tentar novamente contra o Mestre Dragão atual com os mesmos pergaminhos mágicos.

Modo Pesadelo: Se perderem, terão que começar a campanha novamente contra o Mestre Dragão *Trollok* com um único pergaminho mágico aleatório.

Quer jogar uma partida única?

Claro, também podem jogar contra qualquer Mestre Dragão independentemente da campanha.

A única diferença é que receberão pergaminhos mágicos aleatórios no início do jogo, correspondentes ao nível do Dragão.

DRAGÕES MESTRES

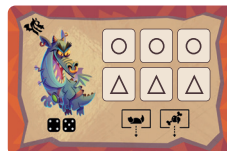
Aqui está uma visão geral de todos os Dragões Mestres e as suas habilidades quando *ativadas*.

Nível 1: Mestre Dragão Trollok

É novo no jogo. Ninguém sabe ao certo como ele se tornou um Dragão Mestre ...



Mova um dragão com este símbolo .



Mova um dragão com este símbolo  e um dragão com este símbolo .

Nível 2: Mestre Dragão Exibido

Este dragão é muito autoconfiante e gosta de dar ordens. Com razão? Eis a questão ...



Mova qualquer dragão.



Mova quaisquer dois dragões.

Observação: Se houver apenas um dragão no jogo, só podem mover esse.

Nível 3: Mestre Dragão Dragini

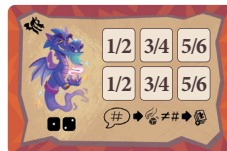
Promete muito quando o dia é longo ...



Digam um número de 1 a 6 e lancem o dado do Dragão.

Se o dado do Dragão mostrar o número escolhido, nada acontece.

Caso contrário, um dragão *aparece*.



Possui a mesma habilidade do lado amarelo.



Nível 4: Mestre Dragão Dracelle

Já venceu onze vezes o Ídolo Draconiano.



Devolvam um dado já colocado num dragão ao jogador correspondente. Este dado não pode ser usado novamente nesta ronda.



Devolvam um dado já colocado num dragão e um dado já colocado no *Dragão Mestre Dracelle* aos seus respetivos jogadores.

Esses dados não podem ser usados novamente neste turno.

Nível 5: Dragão Mestre Mandíbula Gananciosa

Seu nome diz tudo. Adora moedas. Adora gemas. Adora tudo o que brilha!



O *Mestre Dragão Mandíbula Gananciosa* possui uma habilidade passiva que se aplica a todos os dados:

Assim que colocarem um dado sobre *Mestre Dragão Mandíbula Gananciosa*, devem jogá-lo novamente.

Só poderão colocá-lo se ainda for possível após o novo lançamento. Caso contrário, o dado retorna ao jogador correspondente e não poderá ser usado novamente neste turno.

Observação: Mesmo que o dado precise de ser recuperado, isso não é considerado um *lançamento perdido*!



Possui a mesma habilidade que no lado amarelo.

Nível 6: Dragão Mestre Dragomir

Lendas antigas dos anões contam que ele habitava uma montanha repleta de pedras preciosas ...



Invoca um dragão.



O próximo jogador no sentido dos ponteiros do relógio deve bloquear um dado: coloca o dado ao lado deste dragão mestre.

Assim que um dado for colocado sobre o *Dragão Mestre Dragomir*, todos os dados ao lado dele são desbloqueados e retornam aos seus respetivos jogadores. Esses dados não podem ser usados novamente neste turno.

DRAGÃO



Normling Comum

Sente-se incompreendido por todos e está apenas à procura de novos amigos...

Este dragão é movido quando a habilidade do Mestre Dragão Trollok é ativada.



Nobre Arrogante

Vê-se bem: foi persuadido a participar. Mas, na verdade, tem coisas melhores para fazer.
Nenhum efeito especial.



Trolling Glutão

Carnívoro convicto. Mas só orgânico!

Este dragão move-se quando a habilidade do Mestre Dragão Trollok (lado vermelho) é ativada.



Ganancioso Agarrador

Só quer ganhar a simpatia do Mestre Dragão Mandíbula Gananciosa.
Nenhum efeito especial.



Cogumelo camuflado

Vive em simbiose com a natureza e, por isso, é frequentemente ignorado.
"Aí, olha por onde andas!"

Se este dragão estiver na linha superior, nenhum dado poderá ser colocado sobre ele. Mas pergaminhos mágicos podem ser usados normalmente.

PERGAMINHOS MÁGICOS



Congelar

"Gelo, gelo, baby!"

Ignora o movimento de um dragão.



Vira-Tempo

"Se eu pudesse voltar atrás no tempo..."

Lança o dado do dragão novamente.



Portal Dimensional

"Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'l'yeh wgah'nagl fhtagn"

Escolhe um dragão e diz um número de 1 a 6. Depois, lança o dado do dragão. Se lançares o número certo, nada acontece. Caso contrário, derrotas o dragão.

Observação: Em ambos os casos, o pergaminho mágico é usado e deve ser escondido, com a face para baixo.



Terramoto

"Uau..."

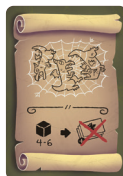
Escolhe um dragão no qual tenhas posto pelo menos um dado nesta ronda: Lança o dado do dragão por cada dragão que estiver horizontal ou verticalmente adjacente ao dragão escolhido. Se lançares um número que satisfaça uma *condição do dado* naquele dragão, podes por um dos teus dados disponíveis sobre ele.



Golpe Final

"Boink!"

Derrota qualquer dragão para o qual pelo menos uma das *posições dos dados* ainda não tenha sido cumprida.



Teias de Aranha

"Ih, uma aranha!"

Se o dado do dragão mostrar 4, 5 ou 6, nenhum dragão *aparecerá* nesta rodada.



Emboscada

"Encontrei!"

Lança um dos teus dados disponíveis e coloca-o imediatamente.



Velocidade

"De novo!"

Lança de novo todos os teus dados disponíveis.



Ilusão

"Uau, porque que estou a ver a dobrar?"

Roda dois dos teus dados lançados para mostrar o mesmo número de outro dado que lançaste. Não podes por nenhum dado no dragão mestre durante esta ronda.



Raio

"Está aberta a época de churrasco!"

Escolhe uma coluna.

Lança um dos seus dados disponíveis para cada dragão nessa coluna.

Se o resultado corresponder a uma *condição de dado* no respetivo dragão, podes por o dado.



Redirecionar

"Esquerda! Não, para—o outro à esquerda!"

Move qualquer número de dados já posicionados de um dragão para outro e coloca-os lá. Pode ignorar as condições dos dados no novo dragão.



Mãos que Ajudam

"Melhores amigos para sempre!"

Lança dois dos teus dados disponíveis e adiciona-os ao lançamento de dados do jogador que tem a vez. Se não quiser ou não puder colocar os dados de acordo com as regras habituais, receberás os dados correspondentes de volta no final do turno.

CONDIÇÕES DOS DADOS

Os Dragões e Mestres Dragões têm condições diferentes para os dados, que são explicadas aqui com exemplos.



Aqui só podem ser colocados dados com o número correspondente de pontos.



A soma de todos os pontos dos dados colocados deve ser 6 ou menos.



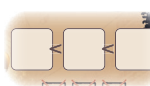
Aqui só podem ser colocados dados com os números correspondentes. No entanto, em cada um desses campos, dados com números diferentes podem ser colocados.



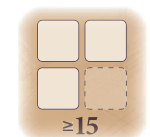
A soma de todos os pontos dos dados colocados deve ser exatamente 12.



Cada símbolo representa qualquer número de olhos. Símbolos diferentes não podem ter o mesmo número.



A soma dos resultados dos dados deve aumentar da esquerda para a direita.



A soma de todos os pontos dos dados colocados deve ser 15 ou mais.



Se o espaço da condição dos dados estiver tracejado, o dragão pode ser derrotado mesmo sem colocar um dado nesse espaço, desde que a condição geral dos dados da carta seja atendida.

Queridas famílias, em www.haba-play.com/Ersatzteile vocês podem ver se ainda temos uma peça de jogo que tenham perdido.

HABA



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



Habermaass GmbH & Co. KG
 August-Grosch-Straße 28 - 38
 96476 Bad Rodach, Germany
www.haba-play.com
kundenservice@haba.de
 Made in China

Art. Nr.: 2013192
 TL A180542

© HABA - Games Bad Rodach 2026