

HABA



HABA Sales GmbH & Co. KG
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba-play.com

Art. Nr.: 1307133001
TL A180146

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

© HABA-Spiele, Bad Rodach, 2023

HABA

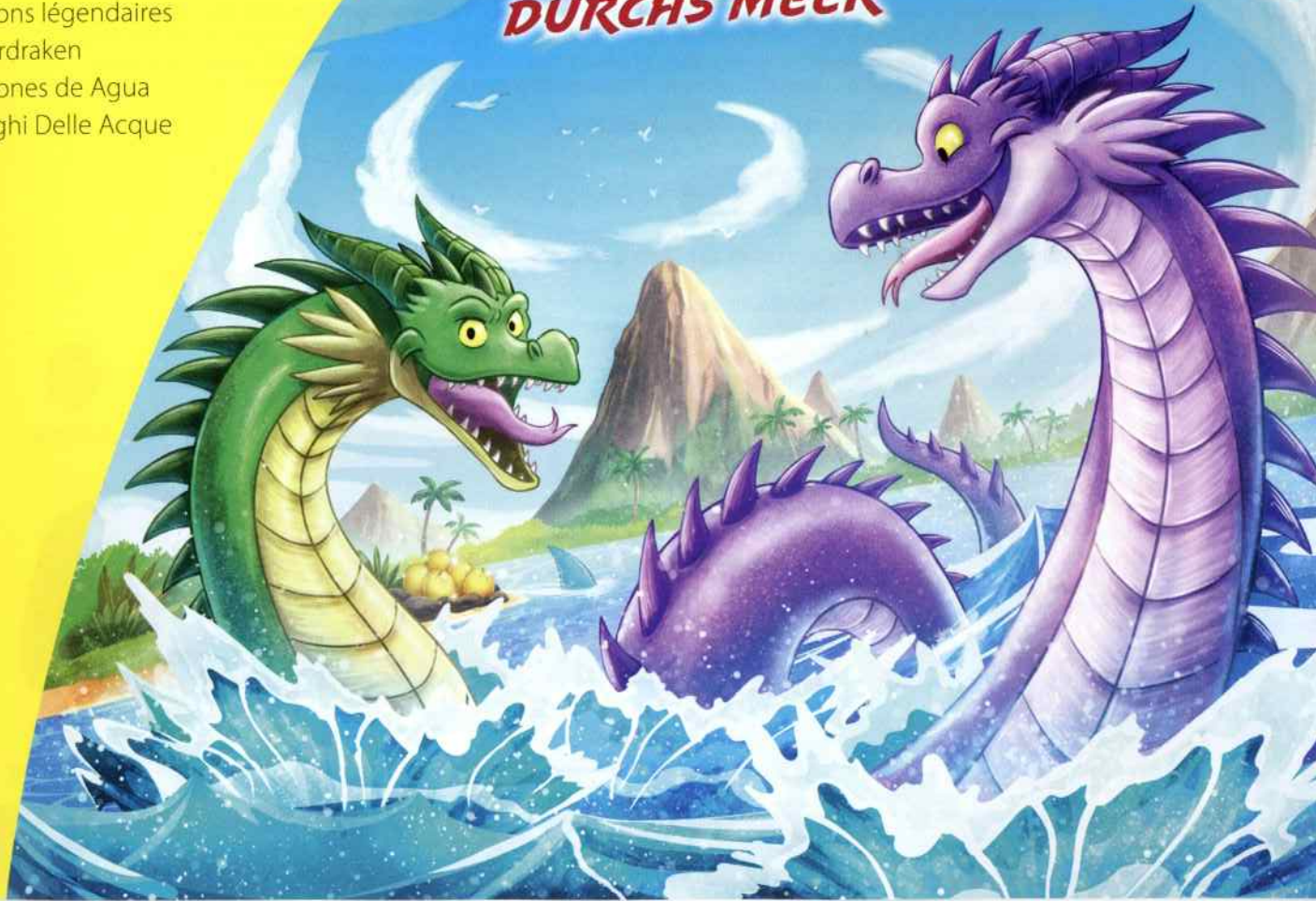


Wasserdrachen
Waterdragons
Dragons légendaires
Waterdraken
Dragones de Agua
I Draghi Delle Acque

Spielanleitung • Rulebook • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

WASSER DRACHEN

WÜRFELRENNEN QUER DURCHS MEER





WASSER DRACHEN

WÜRFELRENNEN QUER DURCHS MEER

Ein drachenstarkes Würfel-Laufspiel für 2-4 Kinder ab 5 Jahren.

Autor: Wolfgang Dirscherl und Wolfgang Lehmann • **Illustration:** Pascal Nöldner • **Redaktion:** Kristin Dittmann • **Spieldauer:** ca. 15 Minuten

Einmal im Jahr passiert weit draußen im Ozean etwas Magisches: Erst schillert es unter der Wasseroberfläche, dann tauchen die riesigen Wasserdrachen aus der Tiefe des Ozeans auf und schwimmen zusammen zielstrebig in dieselbe Richtung. Sie steuern die geheime Bucht der Drachen an. Hier legen sie ihre goldenen Eier ab, aus denen schon sehr bald kleine Wasserdrachen schlüpfen werden. Helft eurem Wasserdrachen, so schnell wie möglich an sein Ziel zu gelangen. Doch Vorsicht: Nehmt euch dabei vor den gefährlichen Haien in Acht!

Wer erreicht zuerst die Drachenbucht und sichert sich das beste Nest?

SPIELVORBEREITUNG

Legt die drei Spielplanteile in die Tischmitte und puzzelt den Ozean zusammen.

Sucht euch einen Wasserdrachen aus. Ein Wasserdrache besteht aus den drei Teilen einer Farbe. Stellt die Teile auf die entsprechenden Markierungen des Ozeans, sodass sie in einer Reihe stehen. Überzählige Wasserdrachen kommen zurück in die Schachtel.

Legt die Insel beliebig an eine Seite des Spielplans an, sodass ihr sie alle gut erreichen könnt. Mischt die Karten und legt sie als verdeckten Stapel auf die Wiese der Insel. Deckt danach sofort die vier obersten Karten auf und legt sie auf die vier Plätze in Gelb, Rot, Blau und Schwarz. Haltet den Würfel bereit.



SPIELABLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer schwimmt so gut wie ein Wasserdrache? Du beginnst und würfelst.

Allgemeine Drachenregeln:

- In deinem Spielzug darfst du **bis zu dreimal** würfeln. Den dritten Würfelwurf musst du aber auf jeden Fall ausführen! Wenn du mit deinem ersten bzw. zweiten Würfelwurf **nicht zufrieden** bist, darfst du noch einmal würfeln.
- Bist du mit deinem Würfelwurf **zufrieden**, führst du die Karten-Aktion aus, die auf dem Inselbereich der gewürfelten Farbe liegt.

Was zeigt der Würfel?

- gelb, rot, blau oder schwarz

Nimm die entsprechende Karte von der Insel und führe die Bewegung mit deinem Wasserdrachen aus. Die Karte kommt auf den offenen Ablagestapel (Strand). Anschließend deckst du sofort eine neue Karte vom Nachziehstapel auf und legst sie auf den freien Platz der Insel.

• Was zeigt die Karte?



- **Schwanz** oder **Mitte** oder **Kopf** eines Wasserdrachens und eine **Zahl**

Du darfst das abgebildete Körperteil um die jeweilige Anzahl an Schritten nach vorn bewegen.

Achtung Überholverbot: Die einzelnen Körperteile eines Wasserdrachens dürfen sich nicht überholen, sondern können maximal bis zum Feld dahinter gezogen werden. Überzählige Schritte verfallen.



- **Der Jokerdrache** = Kopf, Mitte, Schwanz und eine Zahl

Du darfst zwei, drei bzw. vier Schritte **beliebig auf deinen Wasserdrachen verteilen**. Natürlich kannst du dabei unterschiedliche Körperteile bewegen.

- **Hai**

Dein Wasserdrache bekommt einen großen Schreck und macht sich ganz Klein: Ziehe den Kopf und den Schwanz zur Mitte deines Wasserdrachens!





• **2x** 2x

Diese Aktion ist immer gleich und besteht aus zwei Teilen:

1. Du darfst zwei Schritte beliebig auf deinen Wasserdrachen verteilen. Natürlich kannst du dabei unterschiedliche Körperteile bewegen.
2. Jedes Mal, nachdem du diese Aktion ausgeführt hast, räumst du alle vier Karten von der Insel ab und legst sie offen auf den Ablagestapel. Danach deckst du vier neue Karten vom Nachziehstapel auf und legst sie auf die vier Plätze der Insel.

• **Goldener Stern**

Du darfst eine beliebige Farbe bestimmen und die entsprechende Aktion ausführen.

Achtung:

- Du **musst** in deinem Spielzug **eine Aktion** auswählen, auch wenn du sie nicht ausführen kannst. Die entsprechende Karte kommt auf den Ablagestapel und wird durch eine neue Karte ersetzt.
- Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, mischt ihr den offenen Ablagestapel und bildet damit einen neuen Nachziehstapel.
- Die Startfelder der Drachen werden im Spielverlauf wie normale Felder mitgezählt.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

SPIELEND

Das Spiel endet, sobald ein Wasserdrache mit allen drei Körperteilen die drei Strandfelder bei seinem Nest erreicht. Du gewinnst das Spiel.



Beispiel Spielende: Der grüne Drache gewinnt.

Liebe Kinder, liebe Eltern, unter www.haba-play.com/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.



WATER DRAGONS

A DICE RACE ACROSS THE SEA

A fun dragon dice race game for 2-4 children aged 5 years and older.

Game Designers: Wolfgang Dirscherl and Wolfgang Lehmann • **Illustration:** Pascal Nöldner
Game Developer: Kristin Dittmann • **Playtime:** Approximately 15 Minuten

Once a year, far out in the ocean, something magical happens. First we see them shimmering under the surface of the water, then the gigantic water dragons emerge from the depths of the ocean and swim purposefully in the same direction. They head for the secret Dragon Bay, where they lay their golden eggs, from which little water dragons will hatch very soon. Help your water dragon reach its destination as quickly as possible. But watch out for dangerous sharks!

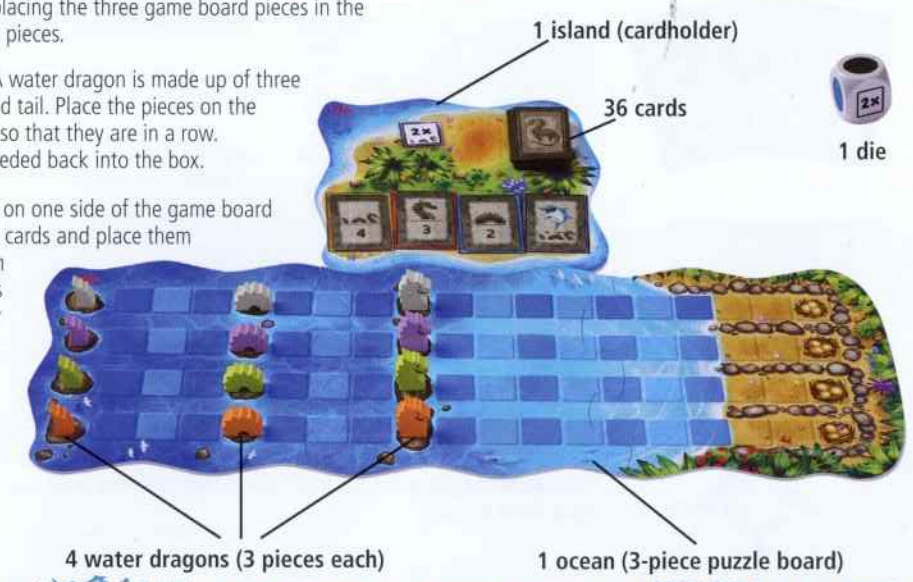
Who will reach Dragon Bay first and get the best nest?

GAME SETUP

Assemble the ocean puzzle board by placing the three game board pieces in the center of the table and connecting the pieces.

Each player chooses a water dragon. A water dragon is made up of three pieces in one color; a head, middle, and tail. Place the pieces on the corresponding markings in the ocean, so that they are in a row. Put any water dragons that are not needed back into the box.

Place the island card holder anywhere on one side of the game board so it can be reached easily. Shuffle the cards and place them face-down in a pile on the meadow on the island. Turn over the four top cards right away and place them on the four spaces in yellow, red, blue, and black. Have the die ready.







HOW TO PLAY

Players take turns in a clockwise direction. Who can swim as well as a water dragon? You go first and roll the die.

General Dragon Rules:

- You can roll the die up to three times during your turn. If you aren't happy with your first or second roll, you can roll again one more time.
- But the third time you roll the die you must follow what it says! If you are happy with your roll, carry out the action shown on the card on the part of the island that corresponds to the color you rolled.

What does the die show?

-  yellow,  red,  blue or  black

Pick up the corresponding card from the island and perform the movement shown with your water dragon. Place the card face-up on the discard pile (beach). You then turn over a new card from the draw pile right away and place it on the empty space on the island.

• What does the card show?



- Each card shows either the **tail**, the **middle** or the **head** of a water dragon and a **number**.

You may move the body part shown forward by the number of steps shown. For example, if you pick a card with a number 5 and the water dragon's tail, you move your tail 5 steps forward on the ocean board.

No overtaking: The individual body parts of a water dragon may not overtake each other; at the most a piece may be moved to a space behind another piece. Extra steps are forfeited. For example, if your tail piece comes too close to your middle, you will need to stop and you will not be able to take any more steps on that turn.



- **The Joker dragon card** = card includes a head, middle, tail, and a number

You may **split up** two, three, or four steps **however you like** among the various body parts of your dragon.

- **Shark card**

Your water dragon gets a big fright and makes itself very small: pull the head and tail to the middle of your water dragon!



-  2x

This action is always the same and consists of two parts:

1. You may split up two steps however you like among the various body parts of your dragon.
2. Each time you carry out this action, clear all four cards from the island and place them face-up on the discard pile. Then turn over four new cards from the draw pile and place them on the four spaces on the island.

-  **Gold Star**

Choose any color you like and carry out the corresponding action.

Important:

- You **must** choose **one action** during your turn, even if you can't carry it out. Place this card on the discard pile and replace it with a new card.
- When the draw pile is used up, shuffle the face-up discard pile to make a new draw pile.
- The dragon start spaces are counted as normal spaces in the course of the game.

Then it's the next child's turn to roll the die.

END OF THE GAME

The winner is the first player to get all three body parts of their water dragon to reach the three beach spaces in front of its nest.



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

Example end of the game: The green dragon wins.



DRAGONS LÉGENDAIRES

COURSE ENTRE MONSTRES MARINS

Un jeu mythique de course et de dé pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

Auteurs : Wolfgang Dirscherl et Wolfgang Lehmann · Illustration : Pascal Nöldner · Rédaction : Kristin Dittmann · Durée du jeu : env. 15 minutes

Chaque année, un phénomène magique se produit au beau milieu de l'océan. La surface de l'eau étincelle, puis d'immenses dragons émergent des profondeurs de l'océan et nagent frénétiquement dans la même direction. Ils se dirigent vers une baie secrète. C'est là qu'ils déposent leurs œufs dorés, d'où éclosent très bientôt leurs petits. Aidez vos dragons à arriver à destination le plus rapidement possible. Mais attention aux dangereux requins !

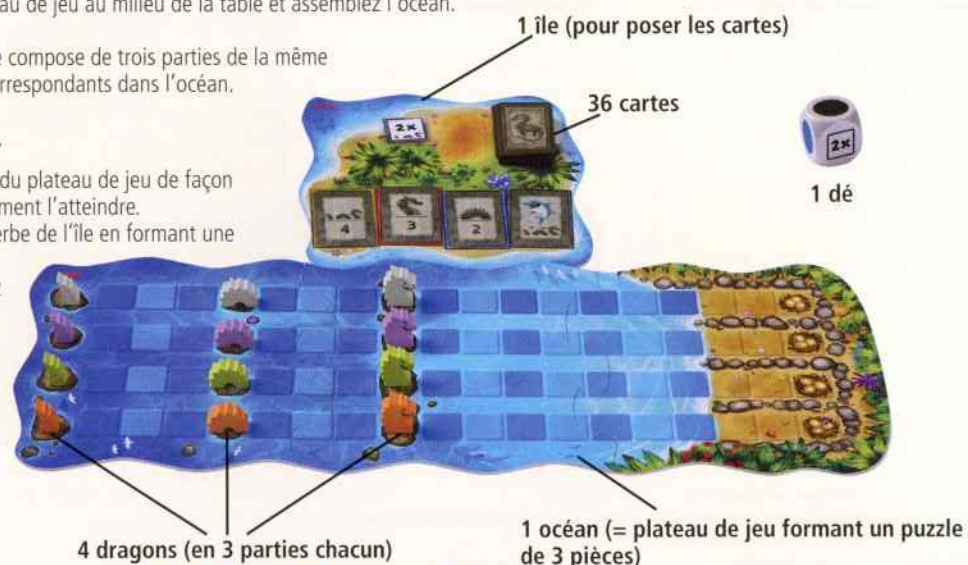
Qui arrivera en premier et en entier à la baie des dragons pour atteindre son nid ?

PRÉPARATIFS

Posez les trois pièces de puzzle du plateau de jeu au milieu de la table et assemblez l'océan.

Choisissez un monstre marin. Chacun se compose de trois parties de la même couleur. Placez-les sur les marquages correspondants dans l'océan. Ils doivent former une rangée. Placez les dragons en trop dans la boîte.

Installez l'île à votre convenance à côté du plateau de jeu de façon à ce que tous les joueurs puissent facilement l'atteindre. Mélangez les cartes et posez-les sur l'herbe de l'île en formant une pile face cachée. Retournez aussitôt les quatre premières cartes que vous placez sur les quatre emplacements (jaune, rouge, bleu et noir). Préparez le dé.



DÉROULEMENT DU JEU

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Qui nage aussi bien qu'un monstre marin ? Tu commences en lançant le dé !

Règles générales de la course :

- Pendant ton tour, tu peux lancer le dé **jusqu'à trois fois**. Si ton premier ou ton deuxième lancer **ne te satisfait pas**, tu peux relancer le dé. Toutefois, après le troisième lancer, tu dois exécuter l'action.
- Si le résultat du dé te convient, tu exécutes l'action de la carte qui se trouve sur l'île en la prenant sur l'emplacement de la couleur du dé.

Qu'indique le dé ?

- jaune rouge bleu noir

Prends la carte correspondante sur l'île et exécute le déplacement avec ton monstre marin.

Ensuite, dépose cette carte dans la défausse face visible (page).

Puis, retourne aussitôt une nouvelle carte de la pioche, que tu poses à l'emplacement qui s'est libéré sur l'île.

• Qu'indique la carte ?



- La **queue**, le **corps** ou la **tête** d'un dragon et un **chiffre**. Tu avances la pièce représentée du nombre de cases correspondant au chiffre.

Attention ! Dépassement interdit : les différentes parties du dragon ne peuvent pas passer l'une par-dessus l'autre. Le corps reste toujours entre la queue (en dernier) et la tête (en premier). On s'arrête à la dernière case libre avant la prochaine partie du dragon.



- Le **dragon joker** : tête, corps, queue et un chiffre :

Tu peux avancer de deux, trois ou quatre cases avec **n'importe quelle partie de ton dragon**. Ce faisant, tu peux déplacer une ou plusieurs parties différentes tant que le nombre de déplacements est égal au chiffre indiqué..

- **Requin**

Ton dragon prend peur et se fait tout petit : rapproche la tête et la queue de ton dragon de son corps !



• **2x** 2x

Cette action est toujours identique et se déroule en deux étapes :

1. Tu peux avancer de deux cases n'importe quelle partie de ton dragon. Il peut s'agir de plusieurs parties différentes. Par exemple, tu peux décider d'avancer d'une case la tête de ton monstre, et d'une autre case son corps.
2. Chaque fois que tu exécutes cette action, ramasse ensuite les quatre cartes de l'île et dépose-les faces visibles dans la défausse. Retourne ensuite quatre nouvelles cartes de la pioche et pose-les sur les quatre emplacements de couleur qui viennent de se libérer.

• **Étoile dorée**

Tu peux choisir la couleur que tu veux et exécuter l'action correspondante.

Attention :

- Tu dois choisir une action pendant ton tour, même si tu ne peux pas l'exécuter. La carte correspondante rejoint la défausse et elle est remplacée par une nouvelle carte.
- Si la pioche est épuisée, mélangez les cartes de la défausse et formez ainsi une nouvelle pioche.
- Au cours de la partie, les cases de départ des dragons sont des cases normales.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'achève dès qu'un dragon (= ses trois parties) a atteint les trois cases de la plage où se trouve son nid. Il remporte alors la partie !



Exemple de fin de partie : le monstre marin vert l'emporte.

Chers enfants, chers parents,
Si vous avez perdu une pièce de jeu, vous pouvez en faire la demande est encore disponible sur www.haba-play.com dans la rubrique Pièces détachées.



WATER DRAKEN

DOBBELSTEENRACE RECHT DOOR DE OCEAAN

Een draakachtig leuk dobbel- en wedloopspel voor 2-4 kinderen vanaf 5 jaar.

Auteurs: Wolfgang Dirscherl en Wolfgang Lehmann • **Illustraties:** Pascal Nöldner • **Redactie:** Kristin Dittmann • **Spelduur:** ca. 15 minuten

Eén keer per jaar gebeurt er iets magisch in de oceaan: eerst glinstert het onder het wateroppervlak en dan duiken de reusachtige waterdraken op uit de diepte van de oceaan en zwemmen doelgericht in dezelfde richting. Ze zijn op weg naar de geheime drakenburcht. Hier leggen ze hun gouden eieren neer, waaruit heel snel kleine waterdraakjes zullen kruipen. Help de draken om zo snel mogelijk bij hun doel te komen, maar wees voorzichtig, en pas op voor de gevaarlijke haaien!

Wie bereikt als eerste de drakenburcht en verzekert daarbij het beste nest?

SPELVOORBEREIDING

Leg de drie delen van het spelbord in het midden van de tafel en puzzel de oceaan in elkaar.

Kies allemaal één waterdraak. Een waterdraak bestaat uit drie delen in dezelfde kleur. Zet de delen op de betreffende markeringen op de oceaan, zodat ze in een rij staan. Overbodige waterdraken gaan terug in de doos.

Leg het eiland aan één kant van het spelbord zodat jullie er allemaal goed bij kunnen. Schud de kaarten en leg ze met de afbeelding naar beneden op een stapel op de jungle op het eiland. Draai de vier bovenste kaarten om en leg ze op de gele, rode, blauwe en zwarte plek. Houd de dobbelsteen bij de hand.



4 waterdraken (bestaande uit 3 delen)

1 oceaan (driedelige spelbordpuzzel)




SPELVERLOOP

Jullie spelen om de beurt, met de klok mee. Wie zwemt er net zo goed als een waterdraak? Jij begint en gooit met de dobbelsteen.

Algemene drakenregels:

- In je beurt mag je **maximaal drie keer** gooien. De derde keer moet je doen wat je hebt gegooid! Als je bijvoorbeeld **niet tevreden** bent met je eerste of tweede worp, mag je nog een keer gooien.
- Ben je tevreden met je worp? Dan voer je de actie uit van de kaart die op het eiland ligt op het vakje in de kleur die je hebt gegooid.

Wat heb je gegooid?

-  geel,  rood,  blauw of  zwart

Neem de betreffende kaart van het eiland en voer de beweging uit met je waterdraak. De kaart leg je op de open aflegstapel (strand). Vervolgens draai je direct een nieuwe kaart om van de afneemstapel en die leg je op de vrije plek op het eiland.

• Wat staat er op de kaart?



- De **staart**, het **midden** of de **kop** van een waterdraak en een getal.

Het getal geeft aan hoeveel plaatsen je het afgebeelde lichaamsdeel naar voren mag zetten.

Inhaalverbod: De individuele lichaamsdelen van een waterdraak mogen elkaar niet inhalen. Ze moeten stoppen in het veld vóór het volgende lichaamsdeel. Overtollige zetten komen te vervallen.



- De **jokerdraak** = kop, midden, staart en een getal.

Je mag twee, drie of vier zetten **naar voorkeur over je waterdraak verdelen**. Natuurlijk mag je daarbij verschillende lichaamsdelen verzetten.

- **Haai**

Je waterdraak schrikt zich een hoedje en maakt zich heel klein: zet de kop en staart naar het midden van je waterdraak!



Deze actie is altijd hetzelfde en bestaat uit twee delen:

1. Je mag twee stappen willekeurig over je waterdraak verdelen. Natuurlijk mag je daarbij verschillende lichaamsdelen verzetten.
2. Elke keer als je deze actie hebt uitgevoerd, haal je alle vier kaarten van het eiland af en leg je ze open op de aflegstapel. Vervolgens draai je vier nieuwe kaarten om van de afneemstapel die je op de vier plekken op het eiland neerlegt.



Je mag zelf een kleur kiezen en de betreffende actie uitvoeren.

Maar let op:

- Je moet in je beurt één actie kiezen, ook wanneer je hem niet kan uitvoeren. De betreffende kaart komt op de aflegstapel en wordt vervangen door een nieuwe kaart.
- Als de afneemstapel op is, schud je de open aflegstapel. Dit wordt de nieuwe afneemstapel.
- Het startveld van de draken wordt tijdens het spelen meegeteld als een normaal veld.

Then it's the next child's turn to roll the die.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt wanneer een waterdraak met alle drie lichaamsdelen de drie strandvelden bij zijn nest bereikt.

De speler van wie deze draak is, wint het spel.



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

Voorbeeld van einde van het spel: De groene draak wint.



DRAGONES DE AGUA

CARRERA DE DADOS A TRAVÉS DEL MAR

Un juego de dados con la fuerza de un dragón para 2-4 niños/as a partir de 5 años.

Autores: Wolfgang Dirscherl y Wolfgang Lehmann • **Ilustración:** Pascal Nöldner • **Redacción:** Kristin Dittmann
Duración de la partida: approx. 15 minutos

Una vez al año, en el océano, sucede algo mágico: primero brillan sus colores bajo el agua y después los gigantescos dragones de agua emergen desde las profundidades y nadan juntos decididamente en la misma dirección. Se dirigen a la secreta Bahía del Dragón. Allí ponen sus huevos dorados, de los que pronto saldrán pequeños dragones de agua. Ayudad a vuestro dragón de agua a llegar a su destino lo más rápido posible. Pero, ¡atención! ¡Hay que tener cuidado con los peligrosos tiburones!
¿Quién alcanzará primero la Bahía del Dragón y se asegurará el mejor nido?

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Colocad las tres piezas del tablero en el centro de la mesa y montad juntos el océano.

Elegid un dragón de agua. Un dragón de agua consta de tres piezas del mismo color. Colocad las piezas en las marcas correspondientes del océano de forma que queden en fila. Los dragones de agua sobrantes se devuelven a la caja.

Colocad la isla al lado del tablero que preferáis, de modo que todo los jugadores/as puedan alcanzarla fácilmente. Mezclad las cartas y apiladlas boca abajo sobre el prado de la isla. A continuación, destapad las cuatro primeras cartas de la pila y colocadlas en las cuatro posiciones de color amarillo, rojo, azul y negro.

Preparad el dado.



DESARROLLO DEL JUEGO

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. ¿Quién nada tan bien como un dragón de agua? Empiezas tú y tiras el dado.

Reglas generales de los dragones:

- En tu turno puedes tirar el dado un máximo de tres veces. Si **no estás satisfecho/a** con tu primer o segundo intento, puedes volver a tirar el dado. Pero, si tiras por tercera vez, deberás seguir lo que indica el dado.
- Si **te satisface** lo que te ha salido con el dado, realizas la acción de la carta que se halla en la zona de la isla del color que ha salido en el dado.

¿Qué ha salido?

- amarillo, rojo, azul o negro

Coge la carta correspondiente de la isla y realiza el movimiento con tu dragón de agua. La carta se coloca boca arriba en la pila de descarte (playa). A continuación, destapas inmediatamente una nueva carta de la pila de cartas boca abajo y la colocas en el lugar libre de la isla.

• ¿Qué muestra la carta?



- La **cabeza**, la **parte central** o la **cola** de un dragón de agua y un **número**

Puedes mover la parte del cuerpo que se muestra hacia delante el número de casillas correspondientes.

Atención - prohibido adelantar: Las partes individuales del cuerpo de un dragón de agua no deben adelantarse unas a otras, sino que pueden desplazarse como máximo hasta la casilla situada detrás de otra parte. Los pasos que sobren se quedan sin contar.



- **El dragón comodín** = cabeza, parte central, cola y un número

Puedes **repartir como quieras dos, tres o cuatro pasos entre las partes de tu dragón de agua**. Por supuesto, puedes hacerlo moviendo distintas partes del cuerpo.



- **Tiburón**

Tu dragón de agua se lleva un gran susto y se hace un ovillo: desplaza la cabeza y la cola hacia la parte central de tu dragón de agua.



Esta acción es siempre la misma y consta de dos partes:

1. Puedes repartir entre tu dragón de agua dos pasos como quieras. Por supuesto, puedes hacerlo moviendo distintas partes del cuerpo.
2. Cada vez que hayas completado esta acción, retiras las cuatro cartas de la isla y las colocas en la pila de descarte boca arriba. A continuación, destapas cuatro nuevas cartas de la pila de cartas boca abajo y las colocas en los cuatro espacios libres de la isla.



Puedes elegir el color que prefieras y realizar la acción correspondiente.

Atención:

- **Debes elegir una acción** en tu turno, aunque no puedas realizarla. La carta correspondiente se coloca en la pila de descarte y se sustituye por una nueva.
- Cuando se agote la pila de cartas boca abajo, mezclad las cartas de la pila de descarte y formad una nueva pila para robar.
- Las casillas de salida de los dragones se cuentan como casillas normales durante el desarrollo del juego.

A continuación, le toca tirar el dado al siguiente jugador/a.

FINALIZACIÓN DE LA PARTIDA

La partida termina en cuanto un dragón de agua llega con las tres partes del cuerpo a las tres casillas de la playa donde está su nido. Este jugador/a será el ganador/a.



Ejemplo de finalización de la partida: Gana el dragón verde.

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



I DRAGHI DELLE ACQUE

ATTRAVERSO IL MARE A COLPI DI DADO

Una corsa con il dado per veri draghi, per 2-4 bambini a partire da 5 anni.

Autori: Wolfgang Dirscherl e Wolfgang Lehmann · **Illustrazioni:** Pascal Nöldner · **Testo:** Kristin Dittmann · **Durata del gioco:** 15 minuti circa

Una volta all'anno nell'oceano accade qualcosa di straordinario: sotto la superficie dell'acqua compaiono prima delle iridescenze, poi dalle profondità dell'oceano emergono dei draghi giganteschi, che si dirigono decisi verso la stessa meta. Fanno rotta verso la misteriosa baia del drago. Qui depongono le loro uova d'oro, dalle quali presto sgusceranno fuori dei piccoli draghi delle acque. Aiutate il vostro drago delle acque a raggiungere il prima possibile la sua meta. Fate però attenzione ai temibili squali!

Chi raggiunge per primo la baia del drago e si assicura così il nido più comodo?

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Mettete i tre pezzi del tabellone di gioco al centro del tavolo, e componete così l'oceano.

Scegliete un drago delle acque ciascuno. Ogni drago è composto da tre parti dello stesso colore. Sistemate le parti in fila sugli spazi corrispondenti dell'oceano. I draghi delle acque in eccesso vanno riposti nella scatola.

Mettete l'isola vicino a un lato a scelta del tabellone di gioco, in modo che tutti possano accedervi facilmente. Mescolate le carte e formate con esse un mazzo coperto, che sistemate sul piatto dell'isola. Scoprite poi le quattro carte in cima al mazzo e mettetele sugli spazi giallo, rosso, blu e nero.

Tenete pronto il dado.



4 draghi delle acque (ognuno composto da 3 parti) 1 oceano (tabellone di gioco in tre pezzi)

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Giocate a turno in senso orario. Chi è bravo a nuotare come un drago delle acque? Inizia e tira il dado.

Regole generali per i draghi:

- Per ogni turno di gioco hai a disposizione **un massimo di tre lanci**. Al terzo lancio devi però eseguire l'azione corrispondente al risultato del dado. Se **non sei soddisfatto** del primo o del secondo lancio, puoi tirare ancora una volta il dado.
- Se sei **soddisfatto** del risultato del dado, esegui le azioni indicate sulla carta che si trova sulla zona dell'isola dello stesso colore uscito sul dado.

Che cosa è uscito sul dado?

-  giallo,  rosso,  blu o  nero

Prendi la carta corrispondente dall'isola ed esegui l'azione con il tuo drago delle acque. La carta viene poi deposta sul mazzo degli scarti scoperto (spiaggia). Scopri poi un'altra carta dal mazzo di pesca e mettila sull'isola, sullo spazio che si è liberato.

• Cosa mostra la carta?



- **Coda, corpo o coda** di un drago delle acque e un **numero**

Puoi spostare la parte del corpo raffigurata di un numero corrispondente di passi

Attenzione – divieto di sorpasso: Le parti del corpo di un drago delle acque non possono sorpassarsi; possono essere fatte avanzare fino al massimo alla casella immediatamente precedente. I passi in più non vengono contati.



- **Il drago jolly** = testa, corpo, coda e un numero

Puoi eseguire, due, tre o quattro passi **con delle parti del corpo a piacere del tuo drago delle acque**. Ovviamente puoi anche dividere i passi tra diverse parti del corpo.

- **Squalo**

Il tuo drago delle acque si spaventa e si fa piccino piccino: sistema la testa e la coda sul corpo del tuo drago delle acque!



Questa azione è sempre suddivisa nelle stesse due fasi:

1. Puoi eseguire due passi con delle parti del corpo a piacere del tuo drago delle acque. Ovviamente puoi anche dividere i passi tra diverse parti del corpo.
2. Dopo aver eseguito questa azione, prendi sempre tutte e quattro le carte dell'isola e sistemale, scoperte, sul mazzo degli scarti. Scopri poi altre quattro carte dal mazzo di pesca e mettile sui quattro spazi dell'isola.



La stella d'oro

Scegli un colore a piacere ed esegui l'azione corrispondente.

Attenzione:

- Nel tuo turno di gioco, devi **per forza** scegliere un'azione, anche se non la puoi eseguire. Deponi la carta corrispondente sul mazzo degli scarti e pesca un'altra carta.
- Quando il mazzo di pesca è esaurito, mescolate il mazzo degli scarti scoperto e formate con esso un nuovo mazzo di pesca.
- Durante il gioco, le caselle di partenza dei draghi contano come normali caselle.

Il turno passa quindi al giocatore successivo, che tira il dado.

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce non appena un drago delle acque raggiunge con tutte e tre le parti del corpo le tre caselle della spiaggia vicino al proprio nido. Vieni così proclamato vincitore.



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

Esempio fine del gioco: vince il drago verde.