



DREI
MAGIER

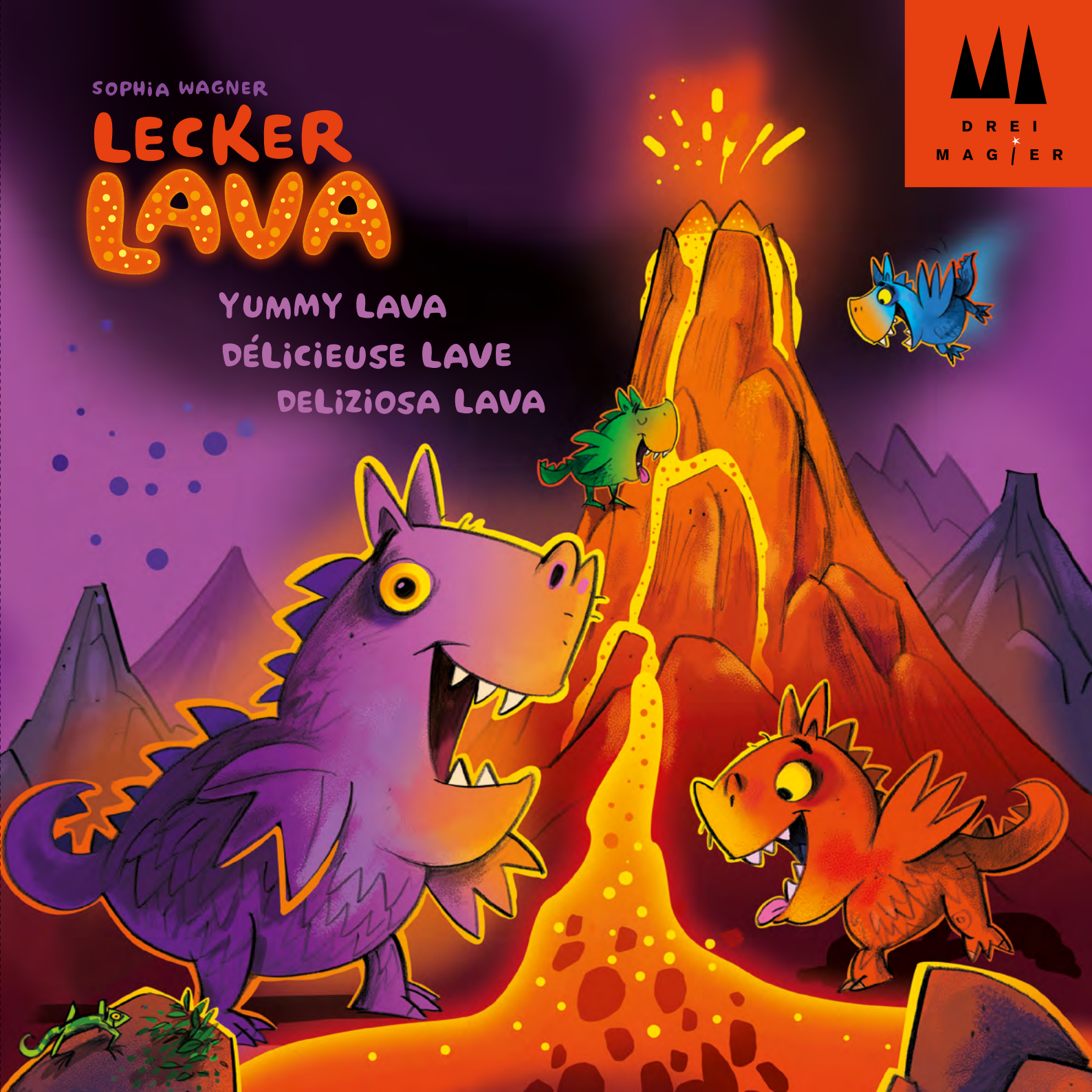
SOPHIA WAGNER

LECKER LAVA

YUMMY LAVA

DÉLICIEUSE LAVE

DELIZIOSA LAVA



Der Vulkan bricht aus! Ein Festtag für die kleinen Drachen, da die glühende Lava ihre Lieblingsspeise ist. Schon kommen die hungrigen Drachen angefliegen und setzen sich vor die heißen Lavaströme. Die leckere Lava fließt schließlich nicht jeden Tag vom großen Krater herunter. Sofort beginnt der Kampf um die besten Plätze, denn nicht jeder Strom fließt schließlich gleich schnell und alle Drachen haben schrecklichen Hunger. Nach und nach tropfen die Lavaklumpen in die hungrigen Mäuler, doch auch bereits erkaltete Brocken purzeln herunter. Leider sind diese ungenießbar und müssen am Ende gemeinsam mit einem Stück leckerer Lava wieder ausgespuckt werden.

Wer sichert sich den besten Platz am Vulkankrater und kann mit der leckeren Lava im Bauch am weitesten fliegen?



The volcano erupts! A real feast for the little dragons because the red-hot lava is their favourite food. And down fly the hungry dragons and settle down in front of the hot lava streams. After all, the tasty lava doesn't flow down from the crater every day. The battle for the best places begins immediately because not every stream flows as fast and all the dragons are terribly hungry. The lava lumps drip one after another into the hungry mouths but chunks that have already gone cold also tumble down. Unfortunately, these are inedible and have to be spat out again together with a piece of tasty lava at the end. Who can get the best place at the volcano's crater and fly the furthest with the luscious lava in their belly?

Le volcan entre en éruption ! C'est un jour de fête pour les petits dragons, car la lave incandescente constitue leur plat favori. Les dragons affamés ne tardent pas à arriver par la voie des airs, et ils s'installent devant les coulées de lave chaudes. Cette délicieuse lave ne s'écoule pas tous les jours du grand cratère. Commence alors immédiatement un combat pour obtenir les meilleures places, car les coulées ne se déplacent pas à la même vitesse et tous les dragons ont une faim épouvantable. Les morceaux de lave disparaissent les uns après les autres dans les gueules affamées, mais il y a parmi ceux-ci également des morceaux déjà refroidis. Malheureusement, ces derniers sont immangeables et ils doivent au final être recrachés conjointement avec un morceau de délicieuse lave.

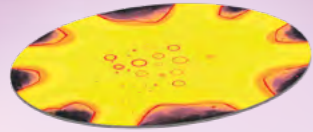
Qui arrivera à s'installer à la meilleure place au bord du cratère du volcan et volera le plus loin avec le ventre bien rempli de délicieuse lave ?



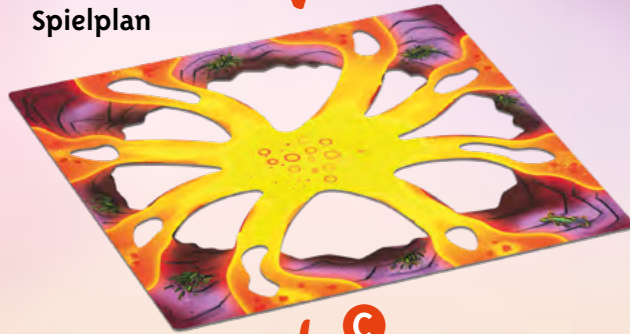
Il vulcano sta eruttando! È giornata di festa per i draghetti perché la lava bollente è il loro cibo preferito. Svelti e affamati, eccoli volare e sedersi davanti alle succulente colate di lava. Non capita tutti i giorni di vedere lava deliziosa scender giù dal grande cratere. Ed ecco che inizia la lotta per prendere i posti migliori, perché non tutte le colate scorrono alla stessa velocità ma tutti i draghetti hanno sempre una gran fame. Poco a poco, nelle bocche affamate cadono bocconi di lava ma insieme rotolano anche briciole già raffreddate. Queste purtroppo non sono commestibili e alla fine andranno sputate insieme alla gustosa lava. Chi si aggiudicherà il posto migliore sul cratere volandosene via con la pancia piena di squisita lava?

Inhalt

Lavakrater



Spielplan



Vulkan
mit 8 Öffnungen



4 Drachen

B

4 Drachenplättchen

1 Würfel

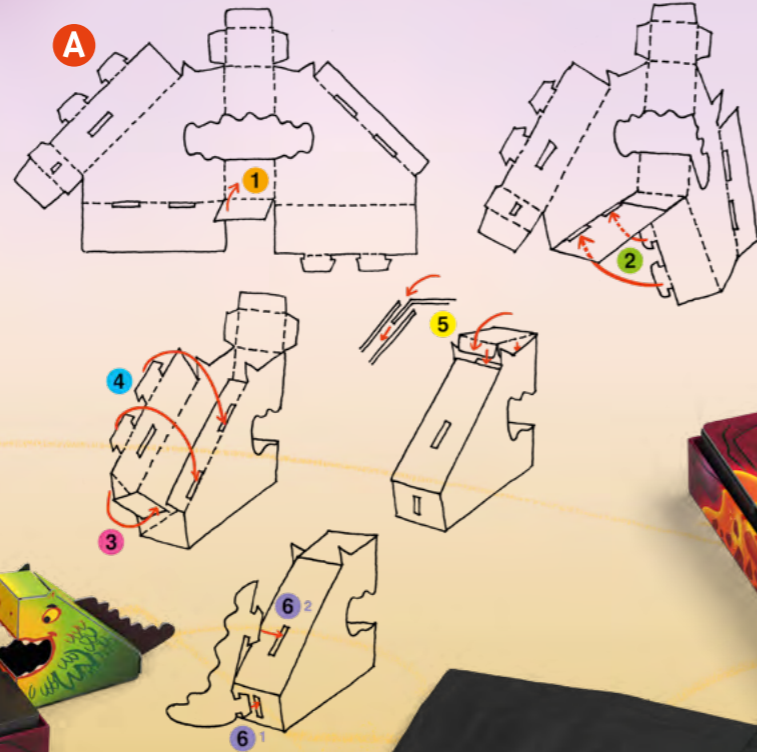
Lavachips

56 x Rot, 12 x Grau, 10 x Orange und 8 x Gelb

Einmalig vor dem ersten Spiel

Löst zunächst alle Spielmaterialien vorsichtig aus der Stanztafel.

- Baut die vier Drachen zusammen.
- Legt so viele bunte Lavachips zufällig in die dafür vorgesehenen Aussparungen des Vulkans, dass es keinen freien Platz mehr gibt. Die übrigen Chips kommen in den Stoffbeutel.
- Legt den Spielplan passend auf den Vulkan und legt den Lavakrater auf die dafür vorgesehene Erhöhung.



1 Stoffbeutel

Vor jedem Spiel

Stellt die Schachtel mit dem Vulkan in die Tischmitte und nehmt das restliche Spielmaterial heraus. Nun sucht ihr euch alle einen Drachen aus und nehmt das farblich passende Drachenplättchen dazu. Beides legt ihr vor euch ab. Das Plättchen erinnert euch immer wieder an eure ausgewählte Drachenfarbe, falls ihr diese im Verlauf des Spiels vergessen solltet. Haltet den Stoffbeutel mit den übrigen Lavachips und den Würfel bereit.



Spielziel

Schiebt Lavachips clever in die Lavaströme und sichert euch die besten Plätze vor den Vulkanöffnungen, so dass euer Drache am Ende mit der leckersten Lava im Bauch am weitesten fliegen kann. Wer gewinnt dieses drachenstarke Vulkanspiel?

Spielablauf

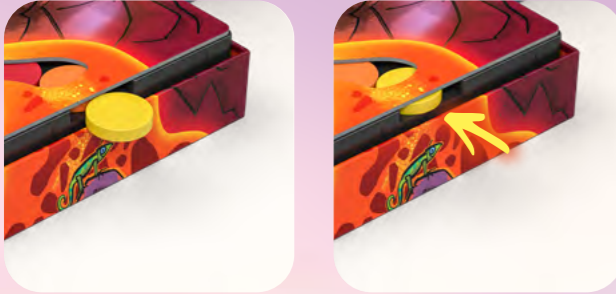
Wer zuletzt einen Drachen gestreichelt hat, beginnt. Niemand dabei? Dann beginnt der oder die jüngste von euch mit dem Würfeln. Anschließend wird im Uhrzeigersinn weitergespielt. Wenn du an der Reihe bist, würfelst du auf dem Lavakrater. Ziehe, ohne in den Beutel zu schauen, so viele Lavachips, wie der Würfel anzeigt, und lege diese offen vor dir ab. Stelle anschließend deinen Drachen mit dem offenen Maul direkt vor eine Lavastrom Öffnung. Reihum im Uhrzeigersinn, dürfen auch alle anderen ihre Drachen nacheinander vor den noch freien Lavaströmen positionieren.

Stell deinen Drachen möglichst vor einen Lavastrom, bei dem du gelbe (3 Punkte), orangene (2 Punkte) oder rote (1 Punkt) Lava kommen siehst! Und halte dich von den grauen, bereits erkalteten Brocken fern!



Haben alle einen Platz für ihre Drachen gefunden schiebst du deine gezogenen Chips nacheinander in eine oder unterschiedliche noch **freie** Lavastrom-Öffnungen. Ihr könnt die Chips alle in eine Öffnung schieben, oder auf mehrere Öffnungen aufteilen.

Aber Achtung: Ihr dürft die Chips nur in Öffnungen schieben, vor denen kein Drache steht.



Wichtig: Hast du angefangen einen Chip in eine freie Öffnung zu schieben, so musst du ihn auch vollständig hineinschieben, bis du mit dem Finger das Spielbrett berührst. Die Chips dürfen also weder aus dem Lavastrom heraussehen, noch dürfen sie über den Steg hinaus weiter hineingeschoben werden.

Sollte der unwahrscheinliche Fall auftreten, dass sich ein Lavachip verhakt, dann klopfst du vorsichtig mit eurem Finger gegen den Chip im Lavastrom, den ihr hineinschieben wollt, bis sich das Problem gelöst hat.



Während du Lavachips an einer Stelle einschiebst, fallen gleichzeitig Chips aus den Lavaströmen heraus – direkt in die Mäuler der hungrigen Drachen, wenn sie an der richtigen Öffnung stehen!

Die Lavachips werden nun einfach in den Drachenbäuchen gesammelt. Hast du alle Lavachips verteilt, nehmen alle ihre Drachen wieder zu sich. Dabei schüttelt ihr diesen am besten einmal kurz, damit sich die Lavabrocken gleichmäßig im Drachenbauch verteilen können, denn sie verbleiben dort das ganze Spiel über.

Lavachips, die auf den Tisch gefallen sind, kommen zurück in den Beutel. Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

Hinweis für das Spiel zu zweit:

Falls ihr nur zu zweit die hungrigen Bäuche der Drachen füllen wollt, nehmt ihr die heruntergefallenen Lavachips aus dem Spiel, anstatt sie zurück in den Beutel zu legen.



Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn du nicht mehr die gewürfelte Anzahl Lavachips aus dem Beutel ziehen kannst. Nun werden die Punkte gezählt.

Aber Achtung: Wenn sich graue, erkaltete Lava im Drachenbauch befindet, wird diese zusammen mit dem besten Lavachip ausgespuckt. Für jeden grauen Chip musst du also jeweils deinen wertvollsten Chip aus dem Drachenbauch abgeben.

Zum Auszählen der Punkte könnt ihr die Zählhilfe auf der Rückseite dieser Anleitung verwenden. Hier kommt auch euer Drachenplättchen nochmal zum Einsatz.

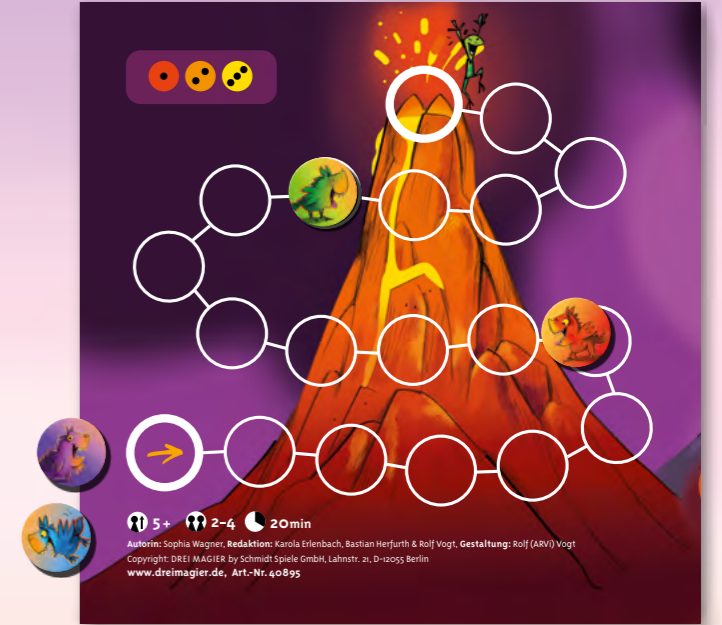
Du legst dein Drachenplättchen auf das Startfeld und gehst so viele Felder nach vorne wie der jeweilige Lavachip wert ist: Also einen Schritt für einen roten Chip, 2 Schritte für einen orangenen Chip und 3 Schritte für einen gelben Chip.

So wertest du alle deine Chips nacheinander. Anschließend lässt du dein Drachenplättchen auf seiner Endposition liegen und das nächste Kind kann die gesammelten Lavachips auszählen, bis alle ihre Drachenplättchen platziert konnten.

Beispiel:

Lara hat 8 Chips gesammelt: 2x Grau, 3x Gelb, 1x Orange, 2x Rot. Die 2 grauen und 2 ihrer gelben Chips muss sie leider zur Seite legen. Für den verbleibenden gelben Chip darf sie 3 Felder vorziehen, für den orangenen Chip 2 Felder und für die 2 roten Chips, jeweils 1 Feld. Insgesamt zieht sie 7 Felder weit. Sie hat also 7 Punkte.

Wer durch die Kraft der Lavachips am weitesten fliegen konnte – das eigene Drachenplättchen am weitesten vorne auf der Zählhilfe platzieren konnte – gewinnt. Bei Gleichstand gewinnen alle am Gleichstand Beteiligten.



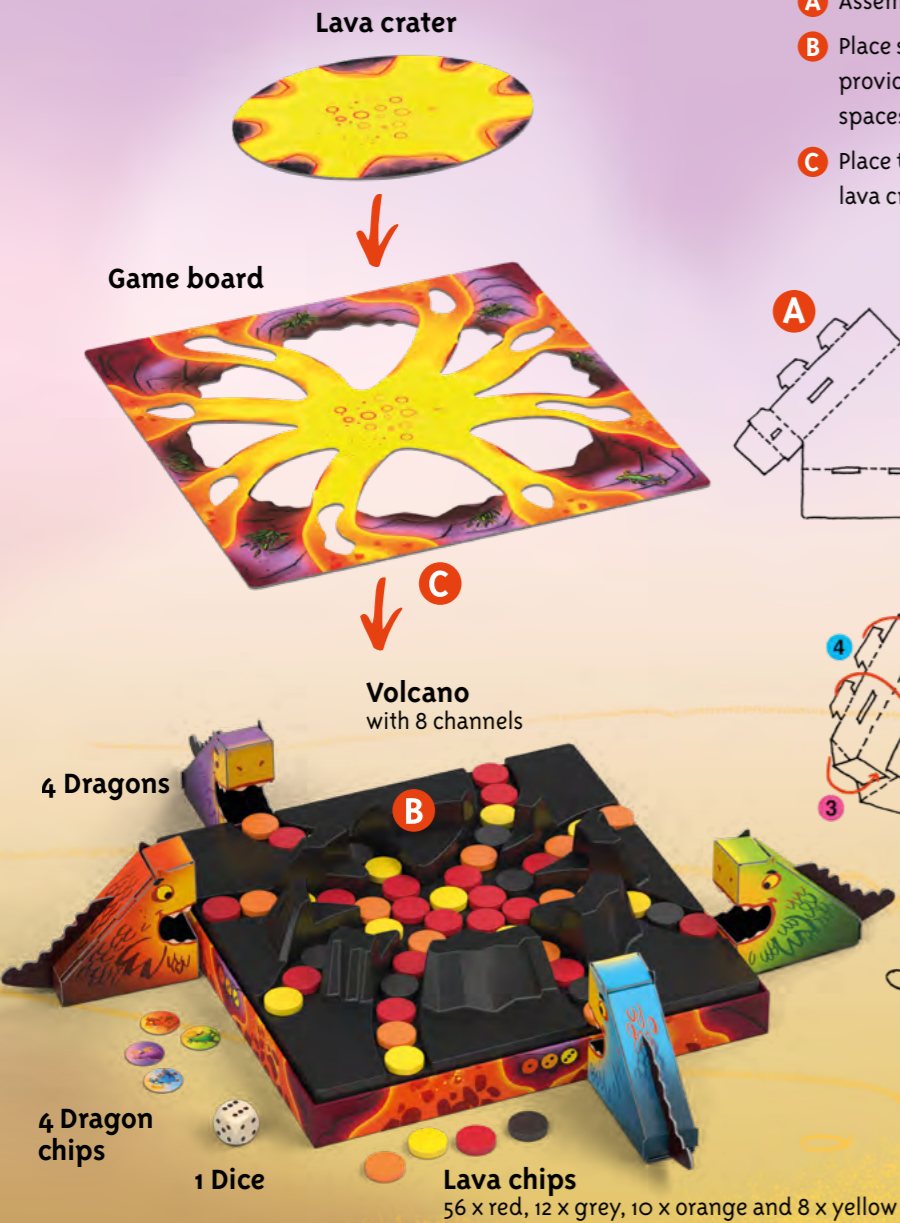
5+ 2-4 20min

Autorin: Sophia Wagner, Redaktion: Karola Erlenbach, Bastian Herfurth & Rolf Vogt, Gestaltung: Rolf (ARV) Vogt
Copyright: DREI MAGIER by Schmidt Spiele GmbH, Lahnstr. 21, D-12055 Berlin
www.dreimagier.de, Art.-Nr. 40895

Kleiner Tipp zum Abbau:
Den Spielplan, die Lavachips im Vulkan und das Vulkanteil könnt ihr nach dem Spielen zusammengesetzt in der Schachtel lassen. Auch die Drachen können zusammengebaut in der Schachtel bleiben. Das macht den Aufbau für die nächsten Spielrunden einfacher!



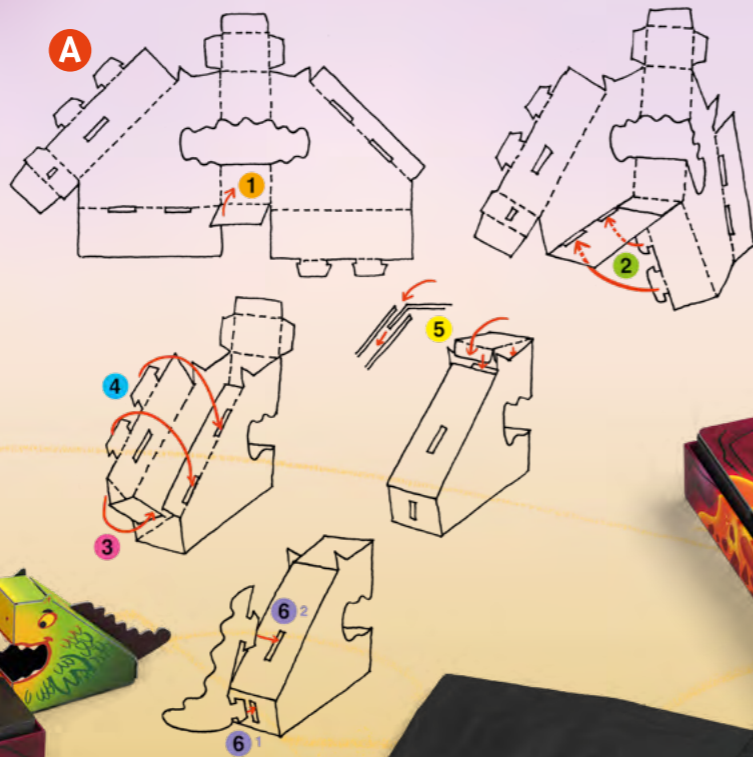
Content



Once before the first game

First, push all the game material carefully out of the punched board.

- A** Assemble the four dragons.
- B** Place so many coloured lava chips randomly in the holes provided in the volcano that there are no more free spaces. Put the remaining chips in the cloth bag.
- C** Place the game board on top of the volcano and put the lava crater on the elevation provided.



Before playing

Place the box with the volcano in the middle of the table and take out the rest of the game material. Now, all choose a dragon and take the dragon chip of the same colour. Place them both down in front of you. The chip will remind you of the dragon colour you have chosen if you should happen to forget it in the course of the game. Get the cloth bag with the rest of the lava chips and the dice ready.



Aim of the game

Push lava chips into the lava streams and secure yourselves the best places in front of the volcano channels so that your dragon can fly furthest with the tastiest lava in their belly at the end. Who will win this awesome dragon game?

How to play

The last player to have stroked a dragon begins. No-one? Then the youngest of you throws the dice first. Then continue playing in clockwise direction. When it's your turn, you throw the dice on the lava crater. Draw out as many lava chips as shown on the dice without looking into the bag and place these face up in front of you. Then place your dragon with open mouth directly in front of a lava channel. All other players can position their dragons one after another in turn in clockwise direction in front of the still free lava channels.



Once all players have found a place for their dragons, push your drawn chips one after another into one or different **free** lava channels. You can push all your chips into one channel or spread them over several channels.

But be careful: you can only push the chips into channels where no dragons are waiting.



Important: once you have started pushing a chip into a free channel, you must push it all the way in until you touch the game board with your finger.

So, the chips may neither peek out of the lava stream nor be pushed in further beyond the stop.

In the unlikely event that a lava chip gets stuck, tap the chip that you want to push in in the lava stream lightly with your finger until the problem is solved.



When you push lava chips in at one point, chips fall out of the lava streams at the same time – right into the mouths of the hungry dragons if they are standing in front of the right channel! The lava chips are then simply collected in the dragons' bellies. When all the lava chips have been shared out, all players take back their dragons. It's best to give them a little shake to distribute the lava lumps evenly in the dragon's belly because they will stay there for the whole game.

Lava chips that fall onto the table are returned to the bag. Then it is the next player's turn.

Tip for a 2-player game:

if only two of you are trying to fill the dragons' hungry bellies, take the lava chips that have fallen down out of the game instead of putting them back in the bag.



End of the game

The game ends immediately when you are no longer able to draw the number of lava chips shown on the dice from the bag. Now the points are counted.

But watch out: if there is grey lava in the dragon's belly, this must be spit out together with the best lava chip. So, for every grey chip, you will have to give up your most valuable chip from the dragon's belly.

You can use the ladder on the back of these instructions to help you count the points. This is where you can use your dragon chip again. Place your dragon chip on the start field and move as many fields forward as the respective lava chip is worth. That is, one step for every red chip, 2 steps for an orange chip and 3 steps for a yellow chip. So, you count out all your chips one after another. At the end, you leave your dragon chip in its final position and the next player can count out their collected lava chips until all players have placed their dragon chips.

Example:

Lara has collected 8 chips: 2 grey, 3 yellow, 1 orange, 2 red. She must put the two grey ones and two of her yellow chips to one side unfortunately. She may move 3 fields for the remaining yellow chip, 2 fields for the orange chip and 1 field each for the 2 red chips. She moves 7 fields altogether, so she has 7 points.

The winner is the player who was able to fly furthest through the power of the lava chips – and could place their own dragon chip the furthest forward on the counting ladder. If there is a draw, all players with an equal number of points win.

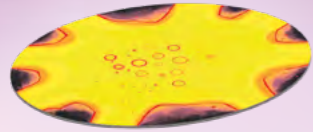


You can leave the game board, lava chips in the volcano and the volcano part assembled and put them back in the box after the game. The dragons can also stay assembled in the box. This makes it easier to set up for the next game!



Contenu

Cratère à lave



Plateau de jeu



Volcan
avec 8 ouvertures



Volcan
avec 8 ouvertures

4 Dragons

4 Plaquettes
de dragon

1 Dé

Jetons de lave

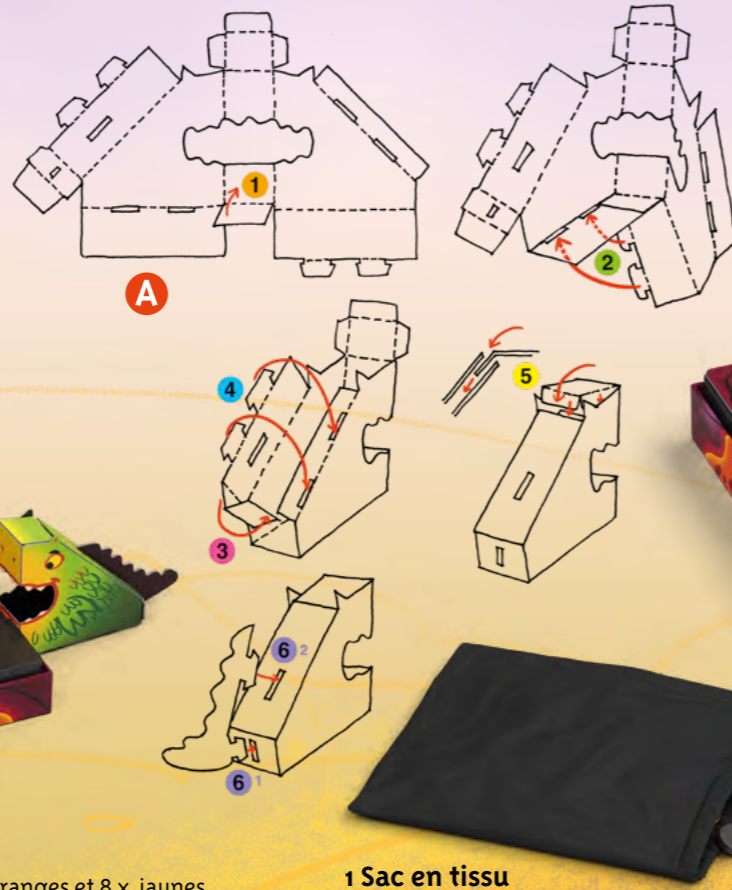
56 x rouges, 12 x gris, 10 x oranges et 8 x jaunes

1 Sac en tissu

A faire une seule fois avant la première partie

Détachez tout d'abord délicatement tous les éléments du jeu de la plaque prédécoupée.

- Assemblez les quatre dragons.
- Disposez de manière aléatoire les jetons de lave de différentes couleurs dans les évidements du volcan prévus à cet effet, jusqu'à ce que tous ces évidements soient occupés. Les jetons restants doivent être placés dans le sac en tissu.
- Placez le plateau de jeu sur le volcan de manière bien ajustée et positionnez le cratère de lave sur la partie surélevée prévue à cet effet.



Avant chaque partie

Placez la boîte avec le volcan au centre de la table et sortez les éléments restants du jeu de la boîte.

Maintenant, vous devez tous choisir un dragon et prendre également la plaquette de dragon correspondante. Placez chacun devant vous ces deux éléments. La plaquette vous rappellera toujours la couleur du dragon que vous avez choisi, si vous deviez l'oublier au cours du jeu.

Gardez toujours à proximité le sac en tissu avec les jetons de lave restants ainsi que le dé.



But du jeu

Faites avancer intelligemment les jetons de lave dans les coulées de lave et installez-vous aux meilleures places devant les ouvertures du volcan, de façon à ce que votre dragon puisse voler le plus loin avec la plus délicieuse lave dans le ventre. Qui sera le gagnant de ce jeu super chaud de volcan et de dragons ?

Déroulement du jeu

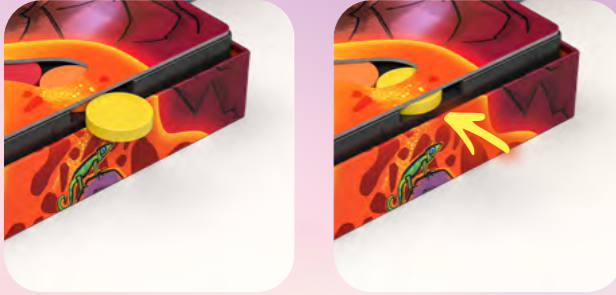
Le dernier à avoir caressé un dragon commence le jeu. Il n'y a personne ? Alors, c'est le ou la plus jeune d'entre vous qui lance le dé en premier. Ensuite, le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est à toi de jouer, tu lances le dé sur le cratère de lave. Tu dois retirer du sac en tissu, sans regarder dans le sac, autant de jetons de lave que le nombre indiqué sur le dé. Ensuite tu déposes ces jetons de lave à découvert devant toi. Place ensuite ton dragon avec la gueule ouverte directement devant une ouverture de coulée de lave. Dans le sens des aiguilles d'une montre, tous les autres joueurs peuvent également positionner les uns après les autres leurs dragons devant les coulées de lave encore libres.

Positionne dans la mesure du possible ton dragon devant une coulée de lave, dans laquelle tu vois arriver de la lave jaune (3 points), orange (2 points) ou rouge (1 point) ! Et tiens-toi éloigné des morceaux gris déjà refroidis !



Lorsque chaque joueur a trouvé une place pour son dragon, tu dois faire avancer tes jetons retirés du sac dans une ouverture de coulée de lave ou dans différentes ouvertures de coulée de lave encore **libres**. Vous pouvez faire rentrer les jetons dans une seule ouverture ou les répartir dans plusieurs ouvertures.

Mais attention ! Vous pouvez uniquement faire avancer les jetons dans des ouvertures, devant lesquelles il n'y a pas de dragon.



Important ! Lorsque tu as commencé à faire avancer un jeton dans une ouverture, tu dois l'enfoncer entièrement, jusqu'à ce que tu touches le plateau de jeu avec ton doigt. Les jetons ne doivent donc pas dépasser de la coulée de lave, et ils ne doivent pas non plus être enfoncés au-delà de la passerelle.

S'il devait se produire le cas improbable qu'un jeton de lave reste coincé, alors tapotez délicatement avec votre doigt sur le jeton dans la coulée de lave que vous souhaitez faire avancer à l'intérieur, et ce jusqu'à ce que le problème soit résolu.



Pendant que tu fais rentrer des jetons de lave à un endroit, des jetons tombent en même temps des coulées de lave – directement dans les gueules des dragons affamés, lorsqu'ils se trouvent devant la bonne ouverture ! Les jetons de lave s'accumulent alors tout simplement dans les ventres des dragons. Lorsque tu as réparti tous les jetons de lave, tous les joueurs reprennent leurs dragons et les placent devant eux. Il est alors conseillé de secouer brièvement le dragon, de façon à ce que les morceaux de lave puissent se répartir de manière homogène dans le ventre du dragon, car ils y resteront pendant toute la durée de la partie.

Les jetons de lave qui sont tombés sur la table doivent être replacés dans le sac en tissu. Ensuite, c'est à l'enfant suivant de jouer.

Remarque si vous jouez à deux :

si vous souhaitez remplir les ventres affamés des dragons en étant seulement deux joueurs, sortez du jeu les jetons de lave qui sont tombés, au lieu de les remettre dans le sac en tissu.



Fin du jeu

La partie est terminée dès que tu n'es plus en mesure de retirer du sac le nombre de jetons de lave indiqué par le dé. Il faut maintenant compter les points.

Mais attention : lorsque de la lave grise refroidie se trouve dans le ventre du dragon, celle-ci est recrachée conjointement avec le meilleur jeton de lave. Pour chaque jeton gris, tu dois donc rendre ton meilleur jeton qui se trouve dans le ventre du dragon.

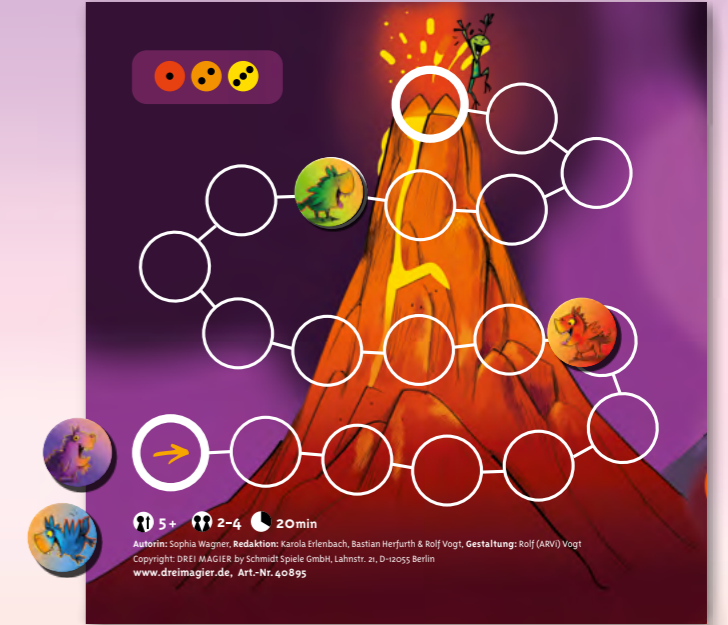
Pour compter les points, vous pouvez utiliser l'aide au comptage qui figure sur le verso de cette règle du jeu. C'est ici que votre plaquette de dragon est encore une fois utilisée. Tu places ta plaquette de dragon sur la case de départ et tu avances du nombre de cases correspondant à la valeur du jeton de lave : à savoir, une case pour un jeton rouge, 2 cases pour un jeton orange et 3 cases pour un jeton jaune.

Tu évalues ainsi tous tes jetons les uns après les autres. Ensuite, tu laisses reposer ta plaquette de dragon dans sa position finale et l'enfant suivant peut compter les jetons de lave accumulés, jusqu'à ce que tout le monde ait pu placer ses plaquettes de dragon.

Exemple :

Lara a accumulé 8 jetons : 2x gris, 3x jaune, 1x orange, 2x rouge. Elle doit malheureusement mettre sur le côté les 2 jetons gris et 2 de ses jetons jaunes. Elle peut faire avancer de 3 cases le jeton jaune qui lui reste, de 2 cases le jeton orange et respectivement d'1 case les deux jetons rouges. Au total, elle avance de 7 cases. Elle a donc 7 points.

Celui qui, grâce à la force des jetons de lave, a pu voler le plus loin – a pu placer sa propre plaquette de dragon le plus en avant sur l'aide au comptage – a gagné la partie. En cas d'égalité, tous ceux qui sont à égalité gagnent.

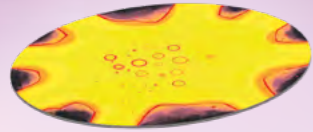


Une fois la partie terminée, vous pouvez laisser dans la boîte le plateau de jeu, les jetons se trouvant dans le volcan ainsi que l'élément de volcan, en les gardant assemblés. Les dragons peuvent également rester dans la boîte dans leur état assemblé. Cela facilite la mise en place du jeu pour les prochaines parties !

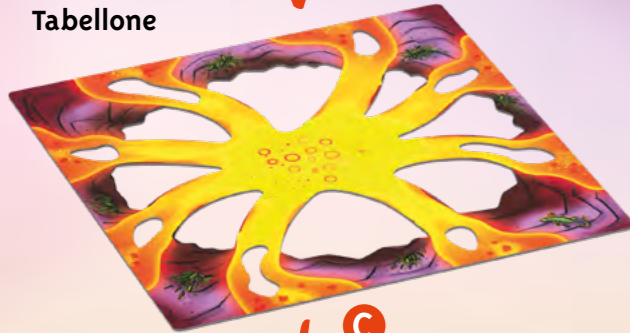


Contenuto

Cratere con la lava



Tabellone



Vulcano con 8 aperture

4 Draghetti

B

4 Segnalini drago

1 Dado

Tessere lava

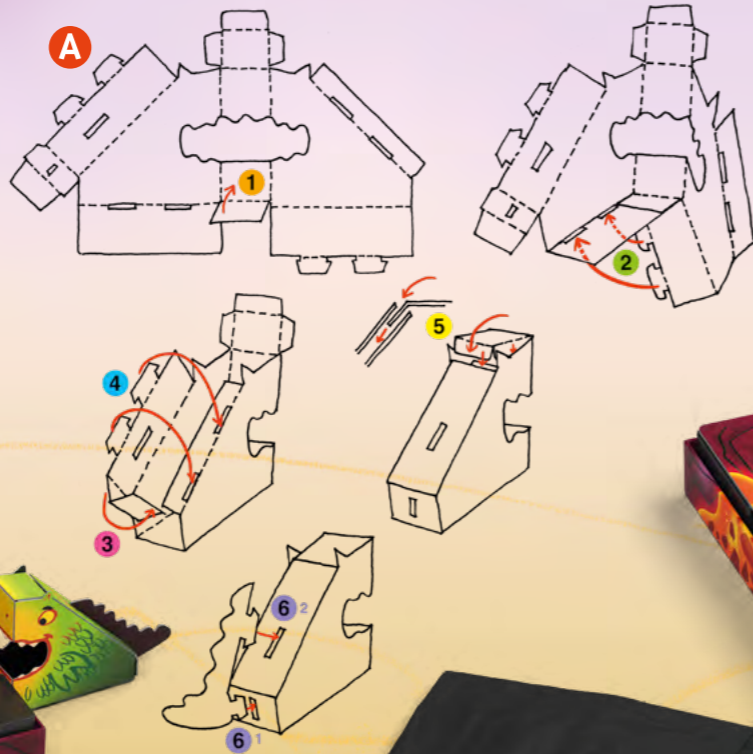
56 x rosse, 12 x grigie, 10 x arancioni e 8 x gialle

1 Sacchettino in tessuto

Prima di iniziare a giocare per la prima volta

Prima di tutto staccate con cautela il materiale di gioco dalle tavole perforate.

- Costruite i quattro draghetti.
- Riempite le fessure del vulcano distribuendo a caso le tessere lava colorate in modo da non lasciare spazi vuoti. Le tessere rimanenti vanno nel sacchettino.
- Sistemate ora il tabellone sopra il vulcano posizionando il cratere sulla rispettiva zona rialzata.



Prima di ogni partita

Mettete la scatola con il vulcano al centro del tavolo togliendo il resto del materiale. Scegliete ora un drago ciascuno e prendete il rispettivo segnalino drago colorato. Metteteli entrambi davanti a voi. Il segnalino drago vi ricorda sempre il colore che avete scelto, doveste mai dimenticarlo durante il gioco. Tenete a portata di mano il dado e il sacchettino con le tessere lava rimanenti.



Obiettivo del gioco

Spingete con furbizia le tessere lava nelle colate assicurandovi i posti migliori davanti alle aperture del vulcano, in modo che il vostro drago possa volare il più lontano di tutti con la lava più buona nella pancia. Chi sarà così forte come un drago da vincere questo gioco vulcanico?

Svolgimento del gioco

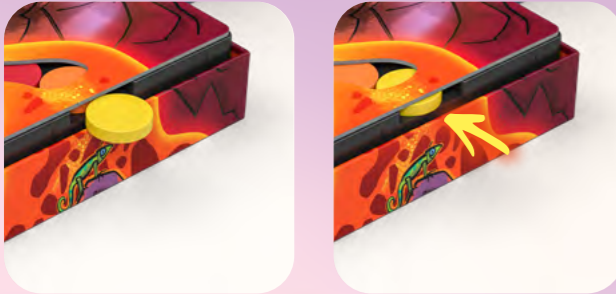
Chi ha accarezzato per ultimo un drago inizia. Nessuno? Allora inizia il o la più giovane tirando il dado. Si prosegue poi in senso orario. Chi è di turno tira il dado sopra il cratere. Prendi dal sacchettino, senza sbirciare, tante tessere lava quante indicate dal dado e mettile scoperte davanti a te. Metti poi il tuo drago con la bocca spalancata davanti a un'apertura della colata. Continuando in senso orario, anche gli altri draghi verranno posizionati uno accanto all'altro davanti alle colate ancora libere.

Se possibile, metti il tuo drago davanti a una colata dove vedi uscire della lava gialla (3 punti), arancione (2 punti) o rossa (1 punto)! E stai alla larga dalle briciole grigie già raffreddate!



Quando tutti i draghi hanno trovato posto, spingi le tessere che hai preso in una o più aperture di colata ancora **libere**. Potete inserire tutte le tessere in un'unica apertura oppure distribuirle su più aperture.

Ma attenzione: potete spingere le tessere solo nelle aperture dove non c'è nessun drago davanti.



Importante: quando inizi a spingere una tessera in un'apertura libera, spingila bene completamente fino a toccare il tabellone con il dito. Le tessere non possono spuntar fuori dalla colata né venir spinte lungo il percorso.



Mentre inserisci le tessere in un punto, dalle altre colate escono contemporaneamente le tessere già inserite - e dritte nelle fauci dei draghi affamati, se si trovano davanti alle aperture giuste! Nella pancia dei draghi si accumulano quindi tessere lava. Una volta distribuite tutte le tessere, tutti si riprendono i propri draghi. Prima li scuotete leggermente in modo che anche le briciole di lava possano distribuirsi uniformemente nella pancia del drago, visto che restano lì per tutto il gioco.

Le tessere lava cadute sul tavolo ritornano nel sacchetto. Poi tocca al giocatore successivo.

Nell'improbabile eventualità che una tessera lava si incastrì, date dei colpetti delicatamente con il dito sulla tessera che volete inserire finché si sblocca.



Consiglio per giocare in due:

Nel caso vogliate riempire la pancia dei draghi solo in due, riprendete le tessere lava cadute fuori dal gioco invece di rimetterle nel sacchetto.



Fine del gioco

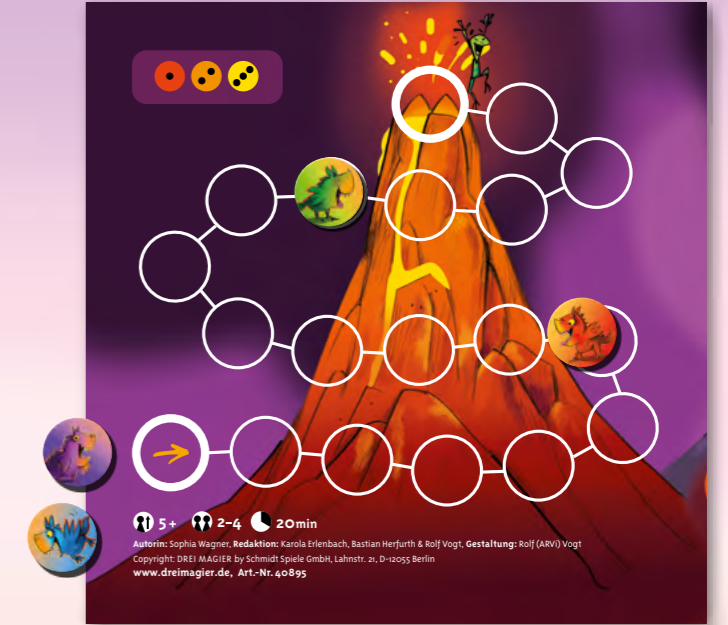
Il gioco termina quando nel sacchetto non c'è più il numero giusto di tessere lava come indicato dal dado. È il momento di contare i punti.

Ma attenzione: se nella pancia del drago trovate della lava grigia raffreddata, essa dovrà essere sputata insieme alla tessera migliore. Per ogni tessera grigia devi scartare dalla pancia del drago anche la tua tessera più preziosa.

Per contare i punti potete usare l'aiuto per il punteggio sul retro delle istruzioni. Adesso entrano in gioco di nuovo i vostri segnalini drago. Metti il tuo segnalino drago sulla casella di partenza e prosegui sulle caselle in base al valore della tua tessera: quindi un passo per una tessera rossa, 2 passi per una tessera arancione e 3 passi per una tessera gialla. Così è chiaro il valore di tutte le tessere. Metti ora il tuo segnalino drago nella posizione finale; tocca poi al giocatore successivo contare il valore delle proprie tessere e si prosegue finché tutti i draghi saranno al loro posto.

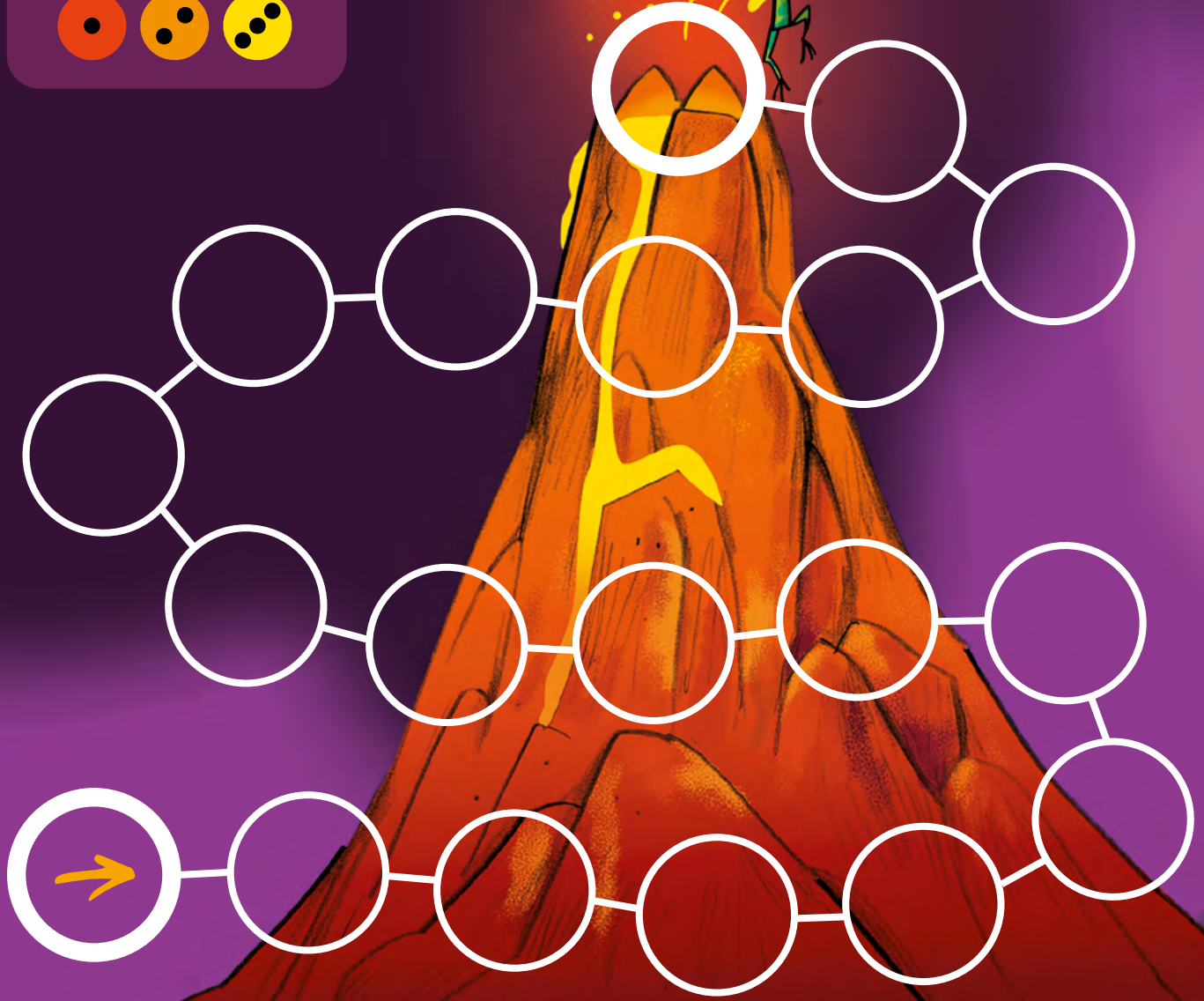
Esempio: Laura ha raccolto 8 tessere: 2x grigie, 3x gialle, 1x arancione, 2x rosse. Le 2 grigie e le 2 gialle purtroppo vanno scartate. Per la restante tessera gialla può avanzare di 3 caselle, per la tessera arancione 2 caselle e per le 2 tessere rosse 1 casella ciascuna. In totale, Laura va avanti di 7 caselle. Ha totalizzato quindi 7 punti.



Chi è riuscito a volare più lontano con la forza delle tessere - il segnalino drago che ha conquistato la posizione più avanzata sull'aiuto per il punteggio - vince il gioco. In caso di pari merito, vincono tutti i partecipanti.



Terminato il gioco, potete rimettere il tabellone, le tessere nel vulcano e la parte del vulcano così come sono direttamente nella scatola. Anche i draghetti possono restare nella scatola già montati. Così sarà più facile ripartire per le prossime sfide!





 5+  2-4  20min

Autorin: Sophia Wagner, Redaktion: Karola Erlenbach, Bastian Herfurth & Rolf Vogt, Gestaltung: Rolf (ARVi) Vogt
Copyright: DREI MAGIER by Schmidt Spiele GmbH, Lahnstr. 21, D-12055 Berlin
www.dreimagier.de, Art.-Nr. 40895