

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



Don Drago

Don Dragon

Don Drago

Don Drago

Don Drago

Don Drago

Habermaaß-Spiel Nr. 4710

Don Drago



Ein drachenstarkes Kartenspiel für 2 - 4 Spieler von 6 - 99 Jahren.

Spielidee: Christoph Cantzler & Anja Wrede
Illustration: Thies Schwarz
Spieldauer: ca. 10 Minuten

Im Gebirge des Drachenlandes kannst du viele Schätze entdecken.
Doch Vorsicht: Sie werden von Don Drago bewacht! Wer die Schätze
zuerst erbeutet, wird zum siegreichen Helden - bis ein größerer Schatz
auftaucht!

Spielinhalt

- 1 Drache
- 56 Schatzkarten (mit 8 verschiedenen Schatzmotiven)
- 1 Spielanleitung

56 Schatzkarten





Spielidee

Jeder versucht, möglichst viele Schatzkarten mit dem gleichen Motiv zu sammeln. Dazu gehört eine gute Portion Glück, aber auch taktisches Geschick beim Ablegen und Eintauschen der Karten. Don Drago spielt dabei eine wichtige Rolle, denn er blockiert immer wieder eigene und fremde Karten. Wer je nach Spielerzahl 9, 11 oder 13 Schatzkarten vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Mischt alle Schatzkarten und teilt an jeden Spieler sechs Karten verdeckt aus. Nehmt die Karten auf die Hand. Die übrigen Schatzkarten legt ihr als verdeckten Vorratsstapel in der Tischmitte bereit. Den Drachen stellt ihr neben den Vorratsstapel.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Da Drachen ganz riesige Tiere sind, darf der größte Spieler beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der älteste Spieler.

Wähle eine dieser zwei Möglichkeiten:

1. Schätze ablegen

Du kannst zwei, drei oder vier gleiche Schatzkarten offen vor dir ablegen. Das geht aber nur, wenn

- du der Erste bist, der diesen Schatz offen ablegt,

oder

- du mehr Karten eines Schatzmotivs ablegen kannst, als bereits vor dir oder vor einem Mitspieler auf dem Tisch liegen.
Der Mitspieler muss dann die entsprechenden Schatzkarten an dich abgeben.

Beispiele:

- 1. Ein Mitspieler hat zwei Schatzkarten mit Edelsteinen vor sich liegen. Wenn du drei oder vier Karten mit Edelsteinen ablegst, erhältst du auch die beiden Karten deines Mitspielers und legst sie zu deinen Edelsteinkarten.*
- 2. Du selbst hast bereits drei Schatzkarten mit Edelsteinen vor dir liegen. Hast du vier weitere Edelsteinkarten auf der Hand, kannst du sie dazulegen.*



2. Schätze von Don Drago bewachen lassen

Du kannst bis zu vier deiner Handkarten austauschen. Lege sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte und stelle Don Drago darauf.

Tipp: Merke dir gut, welche Karten in „deinem“ Stapel sind. Vielleicht brauchst du sie ja im späteren Spielverlauf wieder. Don Drago blockiert jetzt diesen Stapel, bis der nächste Spieler einen verdeckten Stapel mit Handkarten ablegt und den Drachen darauf stellt.

Anschließend ziehst du so viele Schatzkarten nach, wie du gerade vor dir abgelegt oder Don Drago zum Bewachen gegeben hast. Die Schatzkarten kannst du beliebig vom Vorratsstapel und/oder allen anderen Stapeln aus der Tischmitte nachziehen - nur nicht vom Stapel mit dem Drachen. Du musst insgesamt wieder sechs Karten auf der Hand haben.

Spielende

Wann das Spiel endet, hängt von der Anzahl der Spieler ab:

- Beim Spiel zu zweit gewinnt der Spieler, der zuerst 13 oder mehr Schatzkarten vor sich liegen hat.
- Bei drei Spielern braucht man mindestens 11 Schatzkarten.
- Spielt ihr zu viert, benötigt der Gewinner 9 oder mehr Schatzkarten.

Habermaaß game nr. 4710

Don Dragon



ENGLISH



A turbulent game of cards for 2-4 players ages 6-99.

Authors:	Christoph Cantzler & Anja Wrede
Illustrations:	Thies Schwarz
Length of the game:	approx. 10 minutes

Many treasures can be found in the heights of Dragonland. But beware! Don Dragon watches over them very carefully! Whoever catches the treasures first, will be the winning hero - but only until greater treasures show up!

Contents

- 1 dragon
- 56 treasure cards (showing 8 different motifs)
Set of game instructions

56 treasure cards





Game idea

Each player tries to collect as many treasure cards of the same type as possible. Good luck and some tactical thinking are needed when showing and swapping one's cards. Don Dragon consequently plays a fundamental role as he blocks both one's own cards as well as those of the other players. Whoever can gather, depending on the number of players, nine, eleven or thirteen treasure cards, wins the game.

Preparation of the Game

Shuffle the treasure cards, deal six cards to every player and hold them in your hand. The remaining treasure cards are kept in a provision pile face-down in the center of the table. Place the dragon next to the pile.

How to Play

Play in a clockwise direction. As dragons are huge animals, the tallest player may start. If you can not agree the oldest player starts.

You have two options to play your cards.

After choosing one of these options you can replace the cards played with cards from the provision pile. You must keep a total of six cards in your hand.

1. Uncover treasures

If you have any matching treasure cards in your hand you can place the cards face-up in front of you. You may have two, three or even four matching cards already! You may only place these cards face-up in front of you if:

- No other player has already placed this particular treasure design out on the table

or

- You can place a higher number of cards of the particular treasure type than are already in front of you or any other player. If you do have a higher number of cards to play of the same design as is already shown on the table, then the other player has to hand over the corresponding matching cards to you.



Examples:

- 1. Another player has two jewel treasure cards in front of her. If you have three or four cards showing jewels, you get to collect the two cards of your opponent and can add them to yours.*
- 2. There are already three cards showing jewels in front of you. If you have four more jewel cards you can add these cards.*

2. Don Dragon watches over the treasures

You can swap up to four of the cards in your hand. Make a little pile of them, place them face-down in the center of the table and put Don Dragon on top. By placing Don Dragon on this pile of cards you are temporarily safeguarding these cards for later use. After placing Don Dragon on your cards, you can then take the same number of replacement cards. You can take these replacement cards from the provision pile OR from any other pile on the table!

Hint: Remember which cards are in "your pile". You might need these particular cards later on in the game.

Don Dragon blocks this pile until another player puts down "his" little pile and places Don Dragon on it.

End of the Game

It depends on the number of players when the game ends:

- If there are two players, whoever is the first to collect 13 cards wins the game.
- If there are three players, whoever is the first to collect 11 cards wins the game.
- If there are four players, you need 9 or more treasure cards to win the game.

Jeu Habermaaß n° 4710

Don Drago



Un jeu de cartes pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans.

Idée :	Christoph Cantzler & Anja Wrede
Illustration :	Thies Schwarz
Durée de la partie :	env. 10 minutes

Dans les montagnes habitées par le dragon, tu peux trouver plein de trésors. Mais prudence : Don Drago monte la garde et surveille ses trésors ! Celui qui s'emparera en premier des trésors deviendra un valeureux héros - jusqu'à ce qu'un trésor plus gros apparaisse !



Contenu du jeu

- 1 dragon
- 56 cartes de trésors (avec 8 motifs de trésors différents)
- 1 règle du jeu

56 cartes de trésors





Idée

Chaque joueur essaye de récupérer le plus de cartes possibles du même motif. Pour cela, il faut avoir de la chance et user de tactique en posant et échangeant les cartes. Don Drago joue ici un rôle crucial car il peut empêcher qu'on prenne ses cartes et celles des autres joueurs. Celui qui, selon le nombre de joueurs, récupérera 9, 11 ou 13 cartes de trésors gagnera la partie.

Préparatifs

Mélanger toutes les cartes de trésors et en distribuer six à chaque joueur sans les montrer. Chacun prend son jeu de cartes en main. Empiler les cartes restantes et les poser au milieu de la table comme pile de pioche. Poser le dragon à côté de la pile de pioche.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Comme les dragons sont des animaux géants, c'est le joueur le plus grand qui a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence.

Choisis l'une des deux possibilités suivantes :

1. Déposer des trésors

Tu peux poser devant toi deux, trois ou quatre cartes identiques en les tournant face vers le haut. Ceci n'est possible :

- que si tu es le premier à poser ce motif de trésor,

ou

- que si tu peux poser un nombre de cartes d'un motif qui soit supérieur au nombre de cartes déjà posées devant toi ou devant un autre joueur. L'autre joueur doit alors te donner les cartes de trésor correspondantes.

Exemples :

- 1. Un joueur a deux cartes de pierres précieuses posées devant lui. Si tu poses trois ou quatre cartes de pierres précieuses, tu récupères alors les deux cartes de ce joueur et les ajoutes à tes cartes.*
- 2. Tu as déjà trois cartes de pierres précieuses devant toi. Si tu as quatre autres cartes de pierres précieuses dans ton jeu, tu peux alors les poser à côté des autres.*

2. Faire garder ses trésors par Don Drago

Tu peux échanger jusqu'à quatre cartes de ton jeu. Empile-les, faces cachées, au milieu de la table et pose Don Drago dessus.

Conseil : tu devras bien te rappeler quelles cartes sont dans « ta » pile. Tu en auras peut-être de nouveau besoin plus tard au cours de la partie. Don Drago « bloque » cette pile jusqu'à ce qu'un autre joueur pose une pile de cartes de son jeu et mette le dragon dessus.

Ensuite, tu pioches autant de cartes que tu viens de poser devant toi ou que tu as données en garde à Don Drago. Tu peux prendre ces cartes dans la pioche et/ou dans toutes les autres piles posées au milieu de la table, mais pas dans celle gardée par le dragon. Tu dois avoir de nouveau six cartes en main.



Fin de la partie

La fin de la partie dépend du nombre de joueurs :

- A deux, le gagnant est celui qui aura récupéré en premier 13 cartes ou plus.
- A trois, il faut récupérer au moins 11 cartes.
- A quatre, le gagnant doit récupérer 9 cartes de trésors ou plus.

Habermaaß-spiel Nr. 4710

Don Drago



Een drakensterk kaartspel voor 2 - 4 spelers van 6 - 99 jaar.

Spelidee: Christoph Cantzler & Anja Wrede
Illustraties: Thies Schwarz
Speelduur: ca. 10 minuten

In de bergen van het drakenland kan je een heleboel schatten ontdekken. Maar wees voorzichtig: ze worden door Don Drago bewaakt! Wie de schatten als eerste veroverd, komt als winnaar uit de strijd - tot er een grotere schat opduikt!



Spelinhoud

- 1 draak
- 56 schatkaarten (met 8 verschillende afbeeldingen)
- spelregels

56 schatkaarten



Spelidee

Iedere speler probeert zo veel mogelijk schatkaarten met dezelfde afbeelding te verzamelen. Daar komt een flinke dosis geluk bij kijken, maar ook tactisch inzicht bij het wegleggen en omruilen van de kaarten. Don Drago speelt hierbij een belangrijke rol want hij blokkeert steeds opnieuw eigen en andermans kaarten. Wie al naar gelang het aantal spelers 9, 11 of 13 schatkaarten voor zich heeft liggen, wint het spel.

Spelvoorbereiding

Schud alle schatkaarten en geef iedere speler zes verdeckte kaarten. Neem de kaarten in je hand. De overige schatkaarten worden verdeckt op een stapel in het midden van de tafel gelegd. De draak wordt naast deze voorraadstapel gezet.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Omdat draken beestachtig groot zijn, mag de grootste speler beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de oudste speler.



Maak een keuze uit één van de volgende twee mogelijkheden:

1. Schatten weglekken

Je mag twee, drie of vier dezelfde schatkaarten open voor je neerleggen. Dat kan alleen als:

- je de eerste bent die deze schat open neerlegt,

of

- je meer kaarten van een bepaalde schat kunt weglekken als bij jezelf of bij een medespeler op de tafel liggen. De medespeler moet nu de bijpassende schatkaarten aan jou geven.

Voorbeelden:

1. *Een medespeler heeft twee schatkaarten met edelstenen voor zich liggen. Als je drie of vier kaarten met edelstenen weglegt, krijg je ook de beide kaarten van de medespeler en leg je ze bij je eigen edelstenenkaarten*
2. *Je hebt zelf al drie kaarten met edelstenen voor je liggen. Als je vier kaarten met edelstenen in je hand hebt, mag je deze ernaast leggen.*

2. Schatten door Don Drago laten bewaken

Je kan maximaal vier van de kaarten in je hand omruilen.
Leg ze verdekt op een stapel in het midden van de tafel en zet Don Drago erop.

Tip: Onthou goed welke kaarten in „jouw“ stapel zitten.
Misschien heb je ze later in het spel opnieuw nodig.
Don Drago blokkeert nu deze stapel totdat de volgende speler een stapel kaarten neerlegt en de draak erop zet.

Vervolgens pak je net zoveel kaarten als je zojuist hebt weggelegd of aan Don Drago in bewaring hebt gegeven. De schatkaarten kan je naar keuze van de voorraadstapel en/of van alle andere stapels die op de tafel liggen pakken - behalve van de stapel met de draak. Je moet in totaal opnieuw zes kaarten in je hand hebben.



Eind van het spel

Wanneer het spel is afgelopen, hangt af van het aantal spelers:

- Als met z'n tweeën wordt gespeeld, wint degene die als eerste 13 of meer schatkaarten voor zich heeft liggen.
- Bij drie spelers zijn ten minste 11 schatkaarten nodig.
- Als jullie met z'n vieren spelen, heeft de winnaar 9 of meer schatkaarten nodig.

Juego Habermaaß núm. 4710

Don Drago



Un feroz juego de cartas para 2 - 4 jugadores de 6 - 99 años.

Autores: Christoph Cantzler y Anja Wrede
Ilustraciones: Thies Schwarz
Duración de una partida: aprox. 10 minutos

En las montañas del país del dragón podrás descubrir muchísimos tesoros. Pero ¡cuidado, Don Drago los vigila! ¡Quien primero se haga con ellos será el héroe ganador... hasta que aparezca otro tesoro mayor!



Contenido

- 1 dragón
- 56 cartas del tesoro (con 8 motivos de tesoros diferentes)
- Instrucciones

56 cartas del tesoro



Idea del juego

Cada jugador intenta recopilar el mayor número de cartas del tesoro que tengan un mismo motivo. Para eso hace falta no sólo una buena dosis de suerte sino además una cierta habilidad táctica al mostrar y cambiar las cartas. Ahí Don Drago juega un papel importante, ya que bloquea las cartas propias y ajenas una y otra vez. Quien, dependiendo del número de jugadores, recopile 9, 11 o 13 cartas gana la partida.

Preparativos

Barajad todas las cartas y repartid a cada jugador seis boca abajo. Cada uno sujeta las suyas en abanico. Poned las cartas sobrantes en un montón boca abajo en el centro de la mesa. El dragón se coloca junto al montón.

Cómo se juega

Jugáis en el sentido de las agujas del reloj. Como los dragones son animales enormes empieza el jugador más alto. Si no os ponéis de acuerdo comenzará el más mayor.



Elige una de estas dos opciones:

1. **Mostrar tesoros**

Puedes poner dos, tres o cuatro cartas iguales boca arriba delante tuyo, pero sólo

- si eres el primero en destapar ese tesoro,
- si puedes poner más cartas con un mismo motivo de las que tú u otro jugador ya tengáis delante. Ése tendrá que darte a ti las cartas correspondientes.

Ejemplos:

1. *Un jugador ha puesto delante suyo dos cartas con piedras preciosas. Si tú pones tres o cuatro con el mismo motivo te quedas también con las dos cartas de él y las pones con las tuyas.*
2. *Tú ya has puesto delante tuyo tres cartas con piedras preciosas. Si tienes en tu abanico otras cuatro con el mismo motivo las añades a éstas.*

2. Dejar vigilar los tesoros a Don Drago

Puedes cambiar hasta cuatro cartas de tu abanico. Ponlas tapadas en el centro y coloca a Don Drago encima.

Sugerencia: Acuérdate bien de cuáles son las cartas que están en “tu montón vigilado”. Tal vez las vuelvas a necesitar más tarde. Ahora Don Drago bloquea ese montón, hasta que otro jugador cambie cartas de su abanico y ponga al dragón encima.

A continuación, robas tantas cartas como tengas puestas delante tuyo o hayas dado a vigilar a Don Drago. Puedes cogerlas del montón de reserva y/o de otro montón del centro de la mesa pero no del montón del dragón. En tu abanico tienes que volver a tener seis cartas.



Final del juego

El final del juego depende del número de jugadores:

- Si juegan dos, gana quien tenga delante suyo 13 o más cartas.
- Si juegan tres, hay que tener como mínimo 11.
- Si sois cuatro, el ganador tiene que haber puesto 9 o más.

Gioco Habermas nr.4710

Don Drago



Un gioco di carte per 2-4 draghi provetti da 6 a 99 anni.

Ideazione: Christoph Cantzler & Anja Wrede
Illustrazioni: Thies Schwarz
Durata del gioco: circa 10 minuti

Nelle montagne di Dragolandia puoi scoprire molti tesori. Attenzione, però: Don Drago monta la guardia! Chi per primo si impadronisce dei tesori si guadagnerà il titolo di eroe vittorioso finquando non verrà alla luce un tesoro maggiore!



Contenuto del gioco

Drago

56 carte del tesoro (con 8 diversi motivi di tesoro)
Istruzioni per giocare

56 carte del tesoro



Ideazione

Ogni giocatore cerca di raccogliere il maggior numero di carte con lo stesso motivo. Non si tratta solo di aver fortuna: entra in gioco anche una certa abilità tattica nello scartare e scambiare le carte. Il ruolo di Don Drago è fondamentale, infatti blocca in continuazione le carte del proprio giocatore e quelle degli altri. Vince chi ha raccolto 9, 11 o 13 carte, secondo il numero dei giocatori.

Preparativi del gioco

Mescolate tutte le carte e distribuitene 6 ad ogni giocatore. Prendete in mano le carte. Con le carte restanti formate un mazzo coperto al centro del tavolo. Il drago starà a fianco del mazzo di carte.

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Dato che i draghi sono animali giganteschi, inizierà il bambino più alto. Se non riuscite ad accordarvi, inizia il più grande,.



Sceglie tra queste due possibilità:

1. Scartare tesori

Puoi scoprire davanti a te due, tre o quattro carte uguali del tesoro.
Puoi farlo soltanto se

- sei il primo che scopre questo tesoro

oppure

- puoi scartare più carte di un motivo di un tesoro che è già davanti a te o davanti a un compagno di gioco, che dovrà darti le carte del tesoro in questione.

Esempi:

1. Un giocatore ha davanti a sé due carte del tesoro con pietre preziose.

Se scarti due o quattro carte con pietre preziose, ricevi anche le due del tuo compagno di gioco da aggiungere alle tue.

2. Hai davanti a te già tre carte con pietre preziose ed hai in mano altre quattro carte con pietre preziose: le potrai scartare unendole alle altre.

2. Don Drago fa la guardia ai tesori

Puoi scambiare fino a quattro delle carte che hai in mano. Mettile come mazzo coperto al centro del tavolo e sistemaci sopra Don Drago.

Consiglio: Ricorda bene quali sono le carte nel “tuo” mazzo. Magari le potrai utilizzare in seguito nel corso del gioco. Don Drago ora blocca questo mazzo finché un altro giocatore scarta un suo mazzo e ci sistema sopra il drago.

In seguito prendi tante carte del tesoro quante ne hai scartate davanti a te o date in custodia a Don Drago. Le carte del tesoro puoi prenderle dal mazzo principale e/o dagli altri mazzi al centro del tavolo - resta escluso quello custodito dal drago.



Conclusione del gioco

La conclusione del gioco dipende dal numero dei giocatori:

- Se sono due, vince chi ha davanti a sé 13 o più carte del tesoro.
- Se sono tre, le carte dovranno essere almeno 11.
- Se sono quattro, il vincitore dovrà avere 9 o più carte del tesoro.

Bitte alle Informationen aufbewahren!
Please keep all the information!
Veuillez conserver toutes les notices !
A.u.b. alle gegevens bewaren!
¡Por favor, conserve todo el material informativo!
Si prega di conservare tutto il materiale informativo!

Habermaaß GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de

Made in Germany