



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



BURG DRACHENGOLD

Dragon Gold Castle • Le château Dragonor
Kasteel Drakengoud • El Castillo del Dragón Dorado
Il castello Dragodoro



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2011

Burg Drachengold

Ein drachenstarkes Aktionsspiel für 2 – 4 Spieler von 6 – 99 Jahren.
Plus „Fex-Effekt“ zur Steigerung des Schwierigkeitsgrades!

Spielidee: Markus Nikisch, Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk
Illustration: Felix Scheinberger & Sebastian Koch
Illustration „Fex-Figur“: Sonja Hansen
Spieldauer: ca. 20 Minuten

Oh Schreck! Prinzessin Tausendschön ist entführt worden und wird auf Burg Drachengold festgehalten. Deshalb machen sich die mutigsten Ritter des Landes auf den Weg, um die Prinzessin zu befreien. Doch Mut alleine reicht nicht! Damit die Rettung gelingt, muss man geschickt und klug sein. Denn nur wer die Ritter mit dem Katapult sicher in die Burg schleudert und am schnellsten eine knifflige Aufgabe löst, kann die Prinzessin befreien und ihr Herz erobern.

Spielinhalt

- 1 Burg (= Schachtelboden)
- 1 Drache
- 1 König Fex
- 1 Katapult
- 1 Burgturm
- 5 Bewohnerplättchen
- 10 Bewegungskarten
- 30 Ritterplättchen
- 1 Plus-/ Minuswürfel
- 1 Fex-Broschüre
- 1 Spielanleitung



Der Fex-Effekt

Die Regeln der Spiele enthalten mehrere Varianten, die den Spielablauf verändern und zum Teil entgegengesetzte Handlungen erfordern. Vor jeder Partie wird festgelegt, welche Regeln gelten. Diese unterschiedlichen Regeln müssen sich die Spieler also stets aufs Neue merken und befolgen, um gewinnen zu können. Sie stellen sich also ständig auf veränderte Bedingungen ein und trainieren so die exekutiven Funktionen (s. Broschüre). Durch den Fex-Effekt werden die verschiedenen exekutiven Funktionen nicht isoliert, sondern als Einheit trainiert. Die Fachleute bezeichnen dies als exekutives System.

Spielvorbereitung

Stellt die Burg (= Schachtelboden) in die Tischmitte. Der Burgturm wird in die Mitte der Burg gestellt. Den Drachen stellt ihr auf den Burgturm.

Legt die folgenden drei Bewohnerplättchen mit dem Bild nach oben in drei der vier Burgräume:



Plättchen mit dem Gesicht des Magiers



Plättchen mit dem Gesicht des Narren



Plättchen mit dem Drachen

Haltet die Ritterplättchen und das Katapult bereit. Das restliche Spielmaterial wird erst für die Fex-Varianten benötigt.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer am besten wie ein Drache faucht, darf beginnen und bekommt das Katapult. Du stellst das Katapult vor dich und nimmst ein beliebiges Ritterplättchen. Eine Seite des Plättchens ist die Aufgabenseite: sie zeigt ein Ritterschild mit einem Buchstaben oder einer zweistelligen Zahl. Die andere Seite ist die Ritterseite. Sie zeigt den Ritter von hinten. Lies den Buchstaben bzw. die Zahl laut vor. Alle Spieler sollten sich jetzt die Zahl bzw. den Buchstaben merken, denn das Plättchen wird gleich in die Burg katapultiert und könnte auf der Aufgabenseite landen.

Lege jetzt das Ritterplättchen auf das Katapult. Nun schleuderst du das Ritterplättchen mit dem Katapult in die Burg. Landet es außerhalb der Burg, legst du es wieder auf das Katapult und probierst es mit dem Katapultieren so oft, bis das Plättchen in der Burg landet.

Ab jetzt spielen alle Spieler gleichzeitig!

Schaut, in welchem Raum das Ritterplättchen gelandet ist und versucht so schnell wie möglich die von dem Bewohner geforderte Aktion durchzuführen.

Welcher Raum ist es?

Der Raum mit dem Narren?

Ist das Ritterplättchen hier gelandet, muss schnell die zweistellige Zahl bzw. der Buchstabe des Ritterplättchens gerufen werden.



Der Raum mit dem Magier?

Hier müssen entweder

→ die beiden Zahlen der zweistelligen Zahl auf dem Ritterplättchen zusammengezählt (z.B. $64 = 6+4 = 10$)

oder

→ ein Wort mit dem Anfangsbuchstaben genannt (z.B. „R“ = Ritter) werden.



Der Raum mit dem Drachen?

Jetzt müsst ihr euch möglichst schnell den Drachen auf dem Burgturm schnappen.



Der Raum ohne Bewohnerplättchen?

Landet das Ritterplättchen in dem Raum ohne Bewohnerplättchen, muss sofort „Lang lebe König Fex!“ gerufen werden.

Wichtige Ritterregeln:

Ihr habt nur einen einzigen Versuch, um die Aufgabe zu lösen. Ihr dürft euch also nicht noch einmal verbessern, eine Aktion rückgängig machen oder hinzufügen.

Wenn z.B. das Ritterplättchen im Raum mit dem Magier gelandet ist und ein Spieler den Buchstaben sagt (z.B. „A“), hat er falsch reagiert. Er darf zusätzlich nicht noch „Apfel“ sagen. Er hätte gleich „Apfel“ sagen müssen. Im Zweifelsfall entscheidet der Spieler, der den Ritter in die Burg katapultiert hat.

Der Spieler, der am schnellsten richtig reagiert hat, erhält das Ritterplättchen als Belohnung.

Jetzt bekommt der nächste Spieler das Katapult und eine neue Runde beginnt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler sein viertes Ritterplättchen bekommt und damit gewinnt.

„Der Fex-Effekt“:

Bei diesem Spiel gibt es verschiedene Möglichkeiten, den Schwierigkeitsgrad zu steigern. Durch die Kombination verschiedener Spielmöglichkeiten entstehen immer wieder neue Spielvarianten.

Probiert folgende Regeln aus und kombiniert sie dann miteinander:

a) Plus-Minuswürfel:

Bevor ein Ritterplättchen mit einer Zahl in die Burg katapultiert wird, wird gewürfelt. Je nach Ergebnis müssen die beiden Zahlen addiert oder subtrahiert werden, wenn das Plättchen beim Magier landet.

b) Die Bewegungskarten:

Jetzt kommt Bewegung ins Spiel! Die Bewegungskarten werden verdeckt neben der Burg gestapelt. Dreht die oberste Karte um und legt sie neben den Kartenstapel. Landet ein Ritterplättchen mit der Aufgabenseite nach unten in einem Raum, muss jetzt schnell die Bewegung auf der Bewegungskarte nachgemacht werden. Danach wird diese wieder unter den Stapel gesteckt und die oberste Karte neu aufgedeckt.



Landet das Ritterplättchen mit Ritterseite nach unten, wird die Aktion ganz normal durchgeführt.

c) Neue Bewohnerplättchen:

Legt je ein Bewohnerplättchen in jeden der vier Räume der Burg. Das fünfte legt ihr neben die Burg. Bei dieser Variante müsst ihr zusätzlich mit den Bewegungskarten spielen. Legt sie bereit.

Schaut euch die fünf Bewohnerkarten genau an. Den Magier und den Narren sieht man einmal von vorne (das Gesicht) und einmal von hinten (den Hinterkopf). Vom Drachen gibt es nur ein Plättchen.

Je nachdem, ob ein Bewohner von vorn oder von hinten zu sehen ist, müssen die Spieler anders reagieren.

In welchem Raum und auf welcher Seite landet das Ritterplättchen?

- **Im Raum mit dem Narren von vorn?**

Liegt das Plättchen mit der Aufgabenseite nach oben, müsst ihr schnell die Zahl oder den Buchstaben nennen. Liegt die Ritterseite oben, müsst ihr schnell die Bewegung der Bewegungskarte machen.



- **Im Raum mit dem Narren von hinten?**

Jetzt wird es knifflig! Hier ist nicht die Seite des Ritterplättchens wichtig, die oben liegt, sondern die verdeckte. Liegt das Plättchen mit der Aufgabenseite nach unten, müsst ihr schnell die Zahl oder den Buchstaben nennen. Liegt die Ritterseite unten, müsst ihr schnell die Bewegung der Bewegungskarte machen.



- **Im Raum mit dem Magier von vorn?**

Liegt das Plättchen mit der Aufgabenseite nach oben, müsst ihr schnell die Summe beider Zahlen oder ein Wort mit dem Buchstaben nennen. Liegt die Ritterseite oben, müsst ihr schnell den Namen der Figur auf der Bewegungskarte nennen.



Wichtig:

Jedes Mal, wenn eine neue Bewegungskarte aufgedeckt wird, darf sich der Spieler, der jetzt mit dem Katapultieren an der Reihe ist, einen Namen für die Figur auf der Karte überlegen. Je verrückter umso besser!

- **Im Raum mit dem Magier von hinten?**

Hier ist wieder nicht die Seite des Ritterplättchens wichtig, die oben liegt, sondern die verdeckte. Liegt das Plättchen mit der Aufgabenseite nach unten, müsst ihr schnell die Summe beider Zahlen oder ein Wort mit dem Buchstaben nennen. Liegt die Ritterseite unten, müsst ihr schnell den Namen der Figur auf der Bewegungskarte nennen.



- **Im Raum mit dem Drachen?**

Jetzt müsst ihr schnell den Drachen auf dem Burgturm schnappen.



Immer, wenn die Aktion abgeschlossen ist, wird das Bewohnerplättchen des Raums, in dem das Ritterplättchen gelandet war, gegen das Plättchen neben der Burg ausgetauscht.



d) König Fex:

Diese Version ist für echte Fex-Experten!
Ihr spielt mit dem gesamten Material nach den oben beschriebenen Regeln. Dabei gelten noch folgende Zusatzregeln:



Legt wieder je ein Bewohnerplättchen in jeden Raum der Burg. Das fünfte Bewohnerplättchen legt ihr jetzt jedoch mit der blauen Seite nach oben neben die Burg und stellt König Fex darauf. Damit kann König Fex bestimmte Aktionen verbieten. Anstatt sie auszuführen, müsst ihr **„Lang lebe König Fex!“** rufen.

• **ABC-Plättchen**

Es darf kein Buchstabe und kein Wort gerufen werden, stattdessen „Lang lebe König Fex“.



• **123-Plättchen**

Es darf keine Zahl gerufen werden, stattdessen „Lang lebe König Fex“.



• **Bewegungskarte**

Es darf keine Bewegung gemacht oder eine Figur auf der Bewegungskarte genannt werden, sondern es muss „Lang lebe König Fex“ gerufen werden.



• **Drachenkarte**

Es darf nicht nach dem Drachen geschnappt, sondern es muss „Lang lebe König Fex“ gerufen werden.



• **?-Plättchen**

Der Spieler darf sich ausdenken, welche Aktion König Fex verbieten würde.



Immer, wenn die Aktion abgeschlossen ist, wird das Bewohnerplättchen des Raums, in dem das Ritterplättchen gelandet war, mit dem Plättchen neben der Burg ausgetauscht, und König Fex kann eine andere Aktion verbieten.

Weitere Fex-Varianten

Langsame Variante:

Diese Variante bietet sich besonders bei kleineren Kindern oder zur Einführung des Spieles an. Jetzt wird nicht gleichzeitig gespielt. Jeder Spieler katapultiert einen Ritter in einen Raum und versucht als Einziger die richtige Aktion durchzuführen. Die anderen Spieler kontrollieren, ob der Spieler die „Wichtigen Ritterregeln“ (s. oben) eingehalten hat. War die Aktion richtig, bekommt der Spieler das Ritterplättchen als Belohnung. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wer nach 5 Runden die meisten Ritterplättchen besitzt, gewinnt das Spiel. Diese Variante kann mit oder ohne Sonderregeln gespielt werden.

Zahlen- oder Buchstabenvariante:

Entscheidet zu Spielbeginn, ob ihr mit den Ritterplättchen mit den Zahlen- oder mit den Buchstabenaufgaben spielen möchtet. So könnt ihr euch auf einen der beiden Bereiche konzentrieren.

Bäumchen-wechsle-dich-Variante:

Wenn alle Spieler einmal an der Reihe waren, werden mehrere Bewohnerkarten vertauscht. Natürlich können Bewohnerkarten auch schon nach jedem Spieler vertauscht werden.

Die meisten Varianten sind miteinander kombinierbar.

Dragon Gold Castle



A game of action as strong as dragons for 2 – 4 players ages 6 – 99.
Includes Fex effect to enhance the degree of difficulty.

Authors: Markus Nikisch, Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk
Illustrations: Felix Scheinberger & Sebastian Koch
Illustration „Fex Figure“: Sonja Hansen
Length of the game: approx. 20 minutes

Oh no! Princess Bella has been kidnapped and is imprisoned in Gold Dragon Castle. The fearless knights of the kingdom set off to free the princess. But courage alone is not enough! Skill and intelligence are also required for the rescue operation. Only the player who catapults the knights safely into the castle and is the quickest to solve a tricky task will rescue the princess and conquer her heart.

Contents

- 1 castle (= bottom of the game box)
- 1 dragon
- 1 king Fex
- 1 catapult
- 1 castle tower
- 5 inhabitant tiles
- 10 action cards
- 30 knight tiles
- 1 die with +/- symbol
- 1 Set of game instructions



The Fex effect

The game instructions contain a number of variations, each of which change the procedure of the game and sometimes also require an inversion of the actions. Before starting to play you determine which rules apply. So each time the players have to remember the different rules and adhere to them in order to win. By adapting over and over again to the different conditions they train their executive functions. Through the Fex effect different executive functions are trained not in isolation from each other but together. The specialists call this an executive system.

Preparation

Place the castle (= bottom of the box) in the center of the table. Place the castle tower in the center of the castle and place the dragon on top of it. The following three inhabitant tiles are put face-up in three of the four castle chambers.



Tile showing the face of the magician



Tile showing the face of the jester



Tile showing the dragon

Get the knight tiles and the catapult ready. The remaining game material will be needed for the Fex variation.

How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever can hiss the most like a dragon may start and gets the catapult. Place it in front of you and take any of the knight tiles. One side of the knight tile is the task side: it shows a shield with a letter or a two-digit number. The other side is the knight side: it shows the backside of a knight. Pronounce the letter or the number loudly. All players now have to memorize that letter or number because the knight tile will now be catapulted into the castle and could land on the task side. Place the tile on the catapult.

Now catapult the tile into the castle. If the tile lands outside the castle, place it back on the catapult and keep trying, for as long as it takes, until the tile lands in one of the four castle chambers.



Now you play together!

All players simultaneously look to see in which chamber the knight tile has landed. All players race to complete the action requested by the corresponding inhabitant.

What room is it?

The room with the jester?

If the knight tile has landed here, the players quickly have to shout the two-digit number or the letter of the knight tile.



The room with the magician?

In this case the players have to either

→ add up the two digits of the two-digit number
(for example $64 = 6+4 = 10$)

or

→ say a word starting with the letter (for example R = Ring).



The room with the dragon?

In this case you quickly have to grab the dragon from the top of the tower.



The room with no inhabitant tile?

If the knight tile lands in this chamber you have to shout as quickly as possible "Long live king Fex!"

Important Knight Rules:

Players are allowed one attempt to complete the task. A player cannot correct himself, revoke or add any action.

For example if the knight tile lands in the chamber with the magician and a player says "A" he has not reacted correctly. He may not add "apple" but should have said a word right from the beginning.

If there is any doubt the player who lanced the knight tile into the castle decides.

The player who was the quickest to react correctly gets the knight tile as a reward. The following player now receives the catapult and a new round begins.

End of the Game

The game ends as soon as a player has collected his fourth knight tile thus winning the game.

The Fex effect:

This game offers a number of possibilities to enhance the degree of difficulty. By combining different play options the game changes over and over again.

Try the following rules and gradually combine them with each other:

a) The die showing the +/- symbols:

Before a knight tile showing a number is catapulted into the castle, first the die is rolled. Depending on the result the two numbers now have to be added or subtracted when the tile lands in the chamber of the magician.

b) The movement cards:

The game gets moving! Pile the movement cards face down next to the castle. Turn over the top card and place it face-up next to the pile. If a knight tile lands with the task side face down in a chamber the movement of the action card has to be carried out quickly. Then the action card is placed on the bottom of the pile and the new top card is turned over.

If the knight tile lands with the knight side face down the movement is carried out as normal.

**c) Adding inhabitant tiles:**

Place one inhabitant tile in each chamber of the castle and the fifth next to the castle. In this variation you also need the movement cards. Get them ready.

Have a look at the five inhabitants. The magician and the jester are both shown once from the back and once showing the face. The dragon is shown only once.

Depending on how the inhabitants are shown (from the front/back) the players have to react differently.

In which chamber does the knight land?

- **The chamber with the jester from the front?**

If the tile lands with the task side face-up you quickly have to say the number or the letter.
If the tile lands with the knight side face-up, you quickly have to carry out the movement of the action card.



- **The chamber with the jester from the back?**

Things are getting tricky now! In this case it is not the side face-up that is important but the side face down. So if the tile lands with the task side face down you quickly have to say the number or letter.
If the tile lands with the knight side face down, you quickly have to make the movement of the action card.



- **The chamber with the magician from the front?**

If the knight tile lands with the task side face-up you quickly have to say the sum of the two digits or name a word starting with its letter.
If the tile shows the knight side face-up you quickly have to say the name of the figure on the action card.



Important:

Each time you turn over a new action card, the player who will catapult the tile into the castle may invent a name for the figure on the action card. The crazier the better!

- **The chamber with the magician from the back?**

In this case it is not the face-up side of the knight tile that is important but the one that is face-down. If the tile shows the task side face down you quickly have to say the sum of the digits or a word with the letter. If the tile shows the knight side face down you quickly have to say the name of the figure shown on the action card.



- **The chamber with the dragon?**

Quickly snatch the dragon on the castle tower.

After each turn of catapulting a tile and carrying out the action the corresponding inhabitant tile is swapped with the inhabitant tile next to the castle.



d) King Fex:

This version for real Fex experts
 You play with all the game material
 according to the rules described above.
 The following additional rules apply:



Once again place one inhabitant tile in each of the four chambers of the castle. The fifth inhabitant tile however is now placed with the blue side face-up next to the castle and King Fex on top of it. In this way King Fex can prohibit certain actions. Instead of carrying them out you have to cheer, **“Long live King Fex!”**

- **ABC tile**

Neither a letter nor a word may be pronounced.
 Instead you cheer, “Long live King Fex!”



- **123 tile**

No number may be pronounced.
 Instead you cheer, “Long live King Fex!”



- **Movement tile**

No movement is allowed and no figure from the movement cards shall be called out. Instead you cheer: “Long live King Fex!”.



- **Dragon card**

Players may not snatch the dragon but have to cheer “Long live King Fex!”.



- **The tile showing the question mark**

The player may imagine which action King Fex would prohibit and shouts, “Long live King Fex!”



After finishing the action of the tile that has landed in a room the inhabitant tile from the chamber is swapped with the tile next to the castle and King Fex prohibits another action.



Further Fex variations

Slow Fex variation:

This variation is suitable for smaller children or as an introduction to the game. You don't play simultaneously. Instead each player takes it in turn to catapult a knight into a chamber and then carry out the action. The other players check if the "Important Knight rules" (as described above) have been respected. If the action is right the player gets the knight tile as a reward. Whoever has collected the most knight tiles after 5 rounds, wins the game. This variation can be played with or without one of the special rules.

Number or letter variation:

At the beginning of the game you decide whether you want to play with the tiles showing numbers or the ones showing letters. So you can concentrate on one of the two themes.

Play tag variation:

When a round is finished and each player has had his turn swap any inhabitant tiles. Of course you can also swap inhabitant tiles once the turn of a player is over.

Most variations can be combined with another.

Le château Dragonor

Un jeu d'action pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans.
Plus « effet Fex » pour augmenter le degré de difficulté.

Idée du jeu : Markus Nikisch, Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk
Illustration : Felix Scheinberger & Sebastian Koch
Illustration du pion « Fex » : Sonja Hansen
Durée d'une partie : env. 20 minutes

Oh mon Dieu ! La princesse Pâquerette a été enlevée et est gardée au château Dragonor. Les courageux chevaliers du pays se sont donc mis en route pour délivrer la princesse. Mais le courage seul ne suffit pas ! Pour réussir à libérer la princesse, il faut être adroit et intelligent. Seul celui qui catapultera les chevaliers au bon endroit dans le château et saura résoudre une énigme pourra délivrer la princesse et conquérir son cœur.

Contenu du jeu

- 1 château (= fond de la boîte)
- 1 dragon
- 1 roi Fex
- 1 catapulte
- 1 tour du château
- 5 plaquettes d'habitant
- 10 cartes de mouvement
- 30 plaquettes de chevalier
- 1 dé plus/moins
- 1 règle du jeu



L'effet Fex

Les règles des jeux comprennent plusieurs variantes qui modifient le déroulement de la partie et demandent dans certains cas de jouer de manière contraire. Avant chaque partie, on convient de la règle à suivre. Les joueurs doivent donc bien faire attention à chaque fois et suivre la bonne règle pour pouvoir gagner la partie. Ils s'adaptent donc à des conditions changeant constamment et entraînent ainsi leurs fonctions exécutives. En raison de l'effet Fex, les différentes fonctions exécutives ne sont pas isolées mais entraînées en tant qu'unité. Les spécialistes parlent ici de système exécutif.

Préparatifs

Posez le château (= fond de la boîte) au milieu de la table. Posez la tour au milieu du château. Mettez le dragon sur la tour.

Posez les trois plaquettes d'habitant suivantes, faces visibles, dans trois des quatre salles du château :



*Plaquette avec
le visage du magicien*



*Plaquette avec
le visage du fou*



*Plaquette avec
le dragon*

Préparez les plaquettes de chevalier et la catapulte.

Les autres accessoires de jeu seront pris seulement pour la variante Fex.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui « crachera » le mieux comme un dragon a le droit de commencer et prend la catapulte. Tu la poses devant toi et prends n'importe quelle plaquette de chevalier. Une face de la plaquette indique l'action : on y voit un bouclier avec une lettre de l'alphabet ou un nombre à deux chiffres. L'autre face montre le chevalier vu de dos. Dis tout fort la lettre ou le nombre. Tous les joueurs doivent retenir la lettre ou le nombre, car la plaquette va être catapultée dans le château et pourra atterrir sur la face d'action. Pose la plaquette de chevalier sur la catapulte.

Maintenant tu la catapultes dans le château. Si elle atterrit en dehors du château, tu la poses de nouveau sur la catapulte et essayes de nouveau, jusqu'à ce que tu réussisses.

A partir de maintenant, tous les joueurs jouent en même temps !

Regardez dans quelle salle la plaquette a atterri et essayez d'exécuter le plus vite possible l'action demandée par l'habitant.

Quelle salle est-ce ?

La salle avec le fou ?

Si la plaquette de chevalier a atterri ici, il faut vite dire le nombre ou la lettre de l'alphabet de la plaquette de chevalier.



La salle avec le magicien ?

Ici, il faut soit

- additionner les deux chiffres du nombre indiqué sur la plaquette de chevalier (par ex. : $64 = 6 + 4 = 10$)
soit
- annoncer un mot commençant par la lettre indiquée (par ex. « c » = chevalier).



La salle avec le dragon ?

Vous devez vite attraper le dragon perché sur la tour.



La salle sans plaquette d'habitant ?

Si la plaquette atterrit dans la salle sans plaquette d'habitant, il faut vite dire : « Longue vie au roi Fex ! ».

Règles importantes des chevaliers :

Vous avez droit à un seul essai pour exécuter l'action. Vous n'avez donc pas le droit de vous corriger, d'annuler une action ou d'en ajouter une. Si, par ex., la plaquette a atterri dans la salle avec le magicien et si un joueur annonce la lettre de l'alphabet (par ex. « A »), il n'a pas réagi comme il fallait. Il aurait dû dire tout de suite un mot commençant par A et non annoncer la lettre. En cas de doute, c'est le joueur qui a catapulté la plaquette qui prend la décision.

Le joueur qui a réagi le plus vite et joué correctement prend la plaquette de chevalier en récompense.

Le joueur suivant prend la catapulte et un nouveau tour commence.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré sa quatrième plaquette de chevalier : il est le gagnant.

« L'effet Fex »

Dans ce jeu, il y a plusieurs possibilités d'augmenter le degré de difficulté. En combinant différentes possibilités de jouer, on obtient à chaque fois de nouvelles variantes.

Jouez d'abord suivant chacune des règles ci-dessous, puis jouez en les combinant entre elles :

a) Dé plus/moins :

Avant de catapulter une plaquette de chevalier indiquant un nombre, on lance le dé. Selon le résultat obtenu, soit on additionne les deux chiffres soit on les soustrait, quand la plaquette atterrit dans la salle du magicien.

b) Les cartes de mouvement :

Maintenant, le jeu va être turbulent !

Empilez les cartes de mouvement faces cachées à côté du château. Retournez la carte posée en haut de la pile et posez-la à côté de la pile. Quand une plaquette de chevalier atterrit dans une salle avec la face d'action tournée vers le bas, c'est-à-dire non visible, il faut vite imiter le mouvement montré sur la carte de mouvement. Ensuite, on remet cette carte en dessous de la pile et retourne la carte suivante posée en haut de la pile.

Si la plaquette atterrit avec la face chevalier tournée vers le bas, l'action est exécutée normalement.



c) Nouvelle plaquette d'habitant :

Posez une plaquette d'habitant dans chacune des quatre salles du château. Posez la cinquième à côté du château. Dans cette variante, il faut aussi jouer avec les cartes de mouvement. Préparez ces cartes.

Observez bien les cinq cartes d'habitant. Le magicien et le fou sont représentés une fois de face (= visage) et une fois vus de dos (arrière de la tête). La plaquette du dragon n'a qu'une seule illustration.

Si l'habitant est visible de face ou de dos, les joueurs devront réagir différemment comme suit.

Dans quelle salle et sur quelle face la plaquette de chevalier atterrit-elle ?

- **Dans la salle avec le fou montré de face ?**

Si la plaquette atterrit avec la face d'action visible, vous devez vite dire le nombre ou la lettre. Si la face chevalier est visible, vous devez vite imiter le mouvement indiqué par la carte de mouvement.



- **Dans la salle avec le fou montré de dos ?**

Maintenant ça se complique ! Ici, la face de la plaquette de chevalier qui compte est celle qui est cachée et non celle qui est visible. Si la face action est cachée, vous devez vite annoncer le nombre ou la lettre. Si la face chevalier est cachée, vous devez vite refaire le mouvement indiqué par la carte de mouvement.



- **Dans la salle avec le magicien montré de face ?**

Si la plaquette atterrit avec la face d'action visible, vous devez vite annoncer la somme des deux chiffres ou dire un mot commençant par la lettre. Si la face chevalier est visible, vous devez vite dire le nom du personnage représenté sur la carte de mouvement.



N.B. :

Chaque fois qu'une nouvelle carte de mouvement est retournée, le joueur dont c'est le tour de catapulter une plaquette a le droit de donner un nom au personnage représenté sur la carte. Plus ce nom sera bizarre mieux ce sera !

- **Dans la salle avec le magicien montré de dos ?**

Ici de nouveau, la face cachée de la plaquette de chevalier est importante et non celle qui est visible. Si la face action est tournée vers le bas, vous devez vite dire la somme des deux chiffres ou annoncer un mot commençant par la lettre. Si la face chevalier est cachée, vous devez vite dire le nom du personnage représenté sur la carte de mouvement.



- **Dans la salle avec le dragon ?**

Il faut alors vite attraper le dragon perché au-dessus de la tour.



A chaque fois que l'action est terminée, la plaquette d'habitant de la salle, dans laquelle la plaquette de chevalier avait atterri, est remplacée par la plaquette posée à côté du château.

d) Le roi Fex :

Cette version est vraiment pour les pros de Fex !
 Vous jouez avec tous les accessoires suivant les règles décrites ci-dessus. Il faut en plus respecter les règles supplémentaires ci-dessous :



Posez de nouveau une plaquette d'habitant dans chacune des salles du château.
 Posez la cinquième plaquette à côté du château, avec la face bleue visible, et posez le roi Fex sur cette plaquette. Le roi Fex peut ainsi interdire certaines actions. Au lieu de les exécuter, vous devez dire : « **Longue vie au roi Fex !** ».

- **Plaquette ABC**

On ne doit annoncer ni lettre ni mot,
 mais on doit dire : « Longue vie au roi Fex ! ».



- **Plaquette 123**

On ne doit pas annoncer de chiffre, mais dire :
 « Longue vie au roi Fex ! ».



- **Carte de mouvement**

On ne doit ni faire de mouvement ni nommer
 le personnage représenté sur la carte de mouvement
 mais on doit dire : « Longue vie au roi Fex ! ».



- **Carte du dragon**

On ne doit pas attraper le dragon mais
 on doit dire : « Longue vie au roi Fex ! ».



- **La plaquette ?**

Le joueur peut s'imaginer quelle action le roi
 interdirait ici et dit : « Longue vie au roi Fex ! ».



A chaque fois que l'action est terminée, la plaquette d'habitant de la salle,
 dans laquelle la plaquette de chevalier avait atterri, est remplacée par la plaquette
 posée à côté du château et le roi Fex peut interdire une autre action.

Autres variantes Fex

Variante lente :

Cette variante conviendra notamment aux plus petits ou pour s'initier au jeu. Ici, les joueurs ne jouent pas tous en même temps. Chaque joueur catapulte un chevalier dans une salle et essaye tout seul d'exécuter l'action. Les autres joueurs contrôlent si le joueur a bien respecté les « Règles importantes des chevaliers » (voir plus haut). Si le joueur a exécuté la bonne action, il récupère la plaquette chevalier en récompense. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Celui qui possédera le plus de plaquettes chevalier après 5 tours gagne la partie. Cette variante peut être jouée avec ou sans règles spéciales.

Variante avec chiffres ou lettres :

Convenez au début de la partie si vous voulez jouer avec les plaquettes de chevalier indiquant les chiffres ou avec celles indiquant les lettres. Vous pourrez ainsi vous concentrer sur l'un des deux domaines.

Variante « changer de place » :

Lorsque tous les joueurs ont joué une fois, on intervertit plusieurs cartes d'habitant. On pourra aussi intervertir les cartes d'habitant chaque fois après qu'un joueur aura joué.

La plupart des variantes peuvent être combinées entre elles.



Kasteel Drakengoud

Een drakensterk actiespel voor 2 – 4 spelers van 6 – 99 jaar. Met “fex-effect” om de moeilijkheidsgraad te verhogen!

Spelidee: Markus Nikisch, Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk
Illustraties: Felix Scheinberger & Sebastian Koch
Illustratie “fex-figuur”: Sonja Hansen
Speelduur: ca. 20 minuten

Wat een schrik! Prinses Duizendschoon is ontvoerd en wordt op kasteel Drakengoud gevangen gehouden. Daarom gaan de dapperste ridders van het land op weg om de prinses te bevrijden. Maar moed alleen is niet voldoende! Om haar te kunnen redden moeten ze ook handig en verstandig zijn. Want alleen wie de ridder met de katapult veilig in het kasteel slingert en het snelst een lastig vraagstuk oplost, kan de prinses bevrijden en haar hart veroveren.

Spelinhoud

- 1 kasteel (= bodem van de doos)
- 1 draak
- 1 koning Fex
- 1 katapult
- 1 kasteeltoren
- 5 bewonerskaartjes
- 10 bewegingskaarten
- 30 ronde ridderkaartjes
- 1 plus-/ minusdobbelsteen
- spelregels



Het fex-effect

In de spelregels zijn verschillende varianten opgenomen waarmee het spelverloop wordt veranderd en waarbij gedeeltelijk tegengestelde handelingen worden gevraagd. Voorafgaand aan ieder spel wordt afgesproken welke regels gelden. Deze verschillende regels moeten de spelers steeds opnieuw onthouden en opvolgen om te kunnen winnen. Ze moeten zich dus voortdurend op gewijzigde omstandigheden instellen en oefenen zo hun executieve functies. Door het fex-effect worden de verschillende executieve functies niet afzonderlijk, maar als een geheel geoefend. Dit wordt door deskundigen het executieve systeem genoemd.

Spelvoorbereiding

Zet het kasteel (= bodem van de doos) in het midden op tafel. De kasteeltoren wordt in het midden van het kasteel gezet. De draak wordt bovenop de kasteeltoren gezet. Leg de volgende drie bewonerskaartjes met de afbeelding omhoog in drie van de vier kasteelzalen:



Kaartje met het gezicht van de tovenaars



Kaartje met het gezicht van de nar



Kaartje met de draak

Hou de ridderkaartjes en de katapult klaar. Het overige spelmateriaal wordt pas bij de fex-varianten gebruikt.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het best als een draak kan snuiven, mag beginnen en krijgt de katapult. Je zet de katapult voor je neer en pakt een willekeurig ridderkaartje. De ene kant van het kaartje is de opdrachtzijde: hierop staat een ridderschild met een letter of een tweecijferig getal. De andere kant is de ridderzijde. Hierop is de ridder van achteren te zien. Lees de letter of het getal luidop. Alle spelers moeten nu het getal of de letter onthouden, want het kaartje wordt zo meteen in het kasteel gekatapulteerd en kan op de opdrachtzijde terechtkomen. Leg nu het ridderkaartje op de katapult.

Nu slinger je het ridderkaartje met de katapult het kasteel in. Als het buiten het kasteel terechtkomt, leg je het opnieuw op de katapult en probeert het net zo vaak te lanceren tot het kaartje in het kasteel belandt.

Vanaf dit moment spelen alle spelers tegelijk!

Kijk in welk vertrek het ridderkaartje is terechtgekomen en probeer zo snel mogelijk de door de bewoner verlangde handeling uit te voeren.

Welk vertrek is het?

Het vertrek met de nar?

Als het ridderkaartje hier is geland, moet snel het tweecijferige getal of de letter op het ridderkaartje worden geroepen.



Het vertrek met de tovenaar?

Hier moeten of

- de beide getallen van het tweecijferige getal op het ridderkaartje bij elkaar worden opgeteld (bv.: $64 = 6 + 4 = 10$)
- of
- een woord met de beginletter worden genoemd (bv. "R" = ridder).



Het vertrek met de draak?

Nu moeten jullie zo snel mogelijk de draak op de kasteeltoren grijpen.



Het vertrek zonder bewonerskaartje?

Als het ridderplaatje in het vertrek zonder bewonerskaartje landt, moet zo snel mogelijk "lang leve koning Fex" worden geroepen.

Belangrijke ridderregels:

Jullie mogen maar één keer proberen de opdracht op te lossen. Je mag jezelf dus niet verbeteren, een handeling ongedaan maken of er iets aan toevoegen. Als bv. het ridderkaartje in het vertrek met de tovenaar is geland en een speler de letter noemt (bv. "A"), heeft hij niet goed gereageerd. Hij mag nu niet meer "appel" zeggen. Hij had meteen "appel" moeten zeggen. In geval van twijfel beslist de speler die de ridder in het kasteel heeft gekatapulteerd.

De speler die het snelst goed heeft gereageerd, krijgt als beloning het ridderkaartje. Nu krijgt de volgende speler de katapult en er begint een nieuwe ronde.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een van de spelers zijn vierde ridderkaartje veroverd en zo het spel wint.

Het "fex-effect":

Dit spel biedt verschillende mogelijkheden om de moeilijkheidsgraad te verhogen. Door verschillende spelmogelijkheden te combineren, ontstaan steeds nieuwe spelvarianten.

Probeer de volgende regels uit en combineer ze met elkaar:

a) Plus- minusdobbelsteen:

Voordat een ridderkaartje met een getal in het kasteel wordt gekatapulteerd, wordt met de dobbelsteen gegooid. Afhankelijk van het resultaat moeten beide getallen worden opgeteld of afgetrokken als het kaartje bij de tovenaar terecht komt.

b) De bewegingskaarten:

Nu komt er beweging in het spel! De bewegingskaarten worden verdekt op een stapel naast het kasteel gelegd. Draai de bovenste kaart om en leg hem naast de stapel. Als een ridderkaartje met de opdrachtzijde omlaag in een vertrek valt, moet nu snel de beweging op de bewegingskaart worden nagebootst. Daarna wordt de kaart onderop de stapel gelegd en wordt er een nieuwe kaart omgedraaid.



Als het ridderkaartje met de ridderzijde omlaag valt, wordt de handeling op de gebruikelijke manier uitgevoerd.

c) Nieuwe bewonerskaartjes

Leg een bewonerskaartje in alle vier de vertrekken van het kasteel. Het vijfde wordt naast het kasteel gelegd. Deze variant wordt in combinatie met de bewegingskaarten gespeeld. Leg ze klaar.

Bekijk de vijf bewonerskaartjes goed. De tovenaar en de nar zijn zowel van voren (gezicht) als van achteren (achterhoofd) te zien. De draak staat slechts op een kaartje afgebeeld.

Al naargelang een bewoner van voren of van achteren is te zien, moeten de spelers anders reageren.

In welk vertrek en op welke zijde komt het ridderkaartje terecht?

- **In het vertrek waar de nar van voren is te zien?**

Als het kaartje met de opdrachtzijde omhoog ligt, moet snel het getal of de letter worden genoemd. Ligt de ridderzijde omhoog, dan moet snel de beweging van de bewegingskaart worden nagebootst.



- **In het vertrek waar de nar van achteren is te zien?**

Nu wordt het ingewikkeld! Hier gaat het niet om de bovenliggende zijde van het ridderkaartje, maar om de zijde die niet te zien is. Als het kaartje met de opdrachtzijde omlaag ligt, moet snel het getal of de letter worden genoemd. Ligt de ridderzijde omlaag, dan moet snel de beweging van de bewegingskaart worden nagebootst.



- **In het vertrek waar de tovenaar van voren is te zien?**

Als het kaartje met de opdrachtzijde omhoog ligt, moet snel de som van de twee getallen of een woord dat met de letter begint worden genoemd. Ligt de ridderzijde omhoog, dan moet snel de naam van de figuur op de bewegingskaart worden genoemd.



Belangrijk:

iedere keer als er een nieuwe bewegingskaart wordt omgedraaid, mag de speler die met de katapult aan de beurt is een naam voor de figuur op de kaart bedenken. Hoe gekker, hoe beter!

- **In het vertrek waar de tovenaar van achteren is te zien?**

Ook hier gaat het niet om de bovenliggende zijde van het ridderkaartje, maar om de zijde die niet te zien is. Als het kaartje met de opdrachtzijde omlaag ligt, moet snel de som van de twee getallen of een woord dat met de letter begint worden genoemd. Ligt de ridderzijde naar onder, dan moet snel de naam van de figuur op de bewegingskaart worden genoemd.



- **In het vertrek met de draak?**

Nu moeten jullie zo snel mogelijk de draak op de kasteeltoren grijpen.



Telkens als de handeling is uitgevoerd, wordt het bewonerskaartje van het vertrek waar het ridderkaartje in is terechtgekomen met het kaartje naast het kasteel omgeruild.

d) Koning Fex:

Deze variant is voor echte fex-experts!
Er wordt met al het spelmateriaal volgens de hierboven beschreven spelregels gespeeld.
Daarnaast gelden bovendien de volgende regels:



Leg opnieuw een bewonerskaartje in elk vertrek van het kasteel. Het vijfde bewonerskaartje wordt echter met de blauwe zijde omhoog naast het kasteel gelegd en koning Fex wordt erbovenop gezet. Hierdoor kan koning Fex bepaalde handelingen verbieden. In plaats van ze uit te voeren, moet **“lang leve koning Fex!”** worden geroepen.

- **Abc-kaartje**

Er mag geen letter en geen woord worden genoemd, maar er moet “lang leve koning Fex!” worden geroepen.



- **123-kaartje**

Er mag geen getal worden genoemd, maar er moet “lang leve koning Fex!” worden geroepen.



- **Bewegingskaart**

Er mag geen beweging worden gemaakt of de naam van een figuur op de bewegingskaartjes worden genoemd, maar er moet “lang leve koning Fex!” worden geroepen.



- **Drakenkaart**

Er mag niet naar de draak worden gegrepen, maar er moet “lang leve koning Fex!” worden geroepen.



- **Het kaartje met het vraagteken**

De speler mag zelf verzinnen welke handeling koning Fex verbiedt en roept “lang leve koning Fex!”.



Telkens als de handeling is uitgevoerd, wordt het bewonerskaartje van het vertrek waar het ridderkaartje in is terechtgekomen met het kaartje naast het kasteel omgeruild en kan koning Fex een andere handeling verbieden.

Andere fex-varianten

Langzame variant:

Deze variant is vooral geschikt voor jongere kinderen of om met het spel vertrouwd te raken. Er wordt nu niet tegelijk gespeeld. Iedere speler katapulteert een ridder in een vertrek en probeert afzonderlijk de juiste handeling uit te voeren. De andere spelers controleren of de speler zich aan de "belangrijke ridderregels" (zie boven) heeft gehouden. Als de handeling juist is uitgevoerd, krijgt de speler het ridderkaartje als beloning. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Wie na 5 ronden de meeste ridderkaartjes heeft, wint het spel. Deze variant kan zowel met als zonder de speciale regels worden gespeeld.

Getallen- of lettervariant:

Spreek van tevoren af of alleen de ridderkaartjes met getallen of de kaartjes met letters worden gebruikt. Zo kan doelgericht op een van de twee kennisgebieden worden geconcentreerd.

Boompje-verwisselen-variant:

Als alle spelers één keer aan de beurt zijn geweest, worden verschillende bewonerskaarten verwisseld. Natuurlijk kunnen de bewonerskaarten ook worden verwisseld telkens als een speler aan de beurt is geweest.

De meeste varianten zijn met elkaar te combineren.



El Castillo del Dragón Dorado

Un draconiano juego de acción para 2 – 4 jugadores de 6 a 99 años.
¡Incluye el «efecto Fex» para incrementar el grado de dificultad!

Autores: Markus Nikisch, Dra. Sabine Kubesch, Laura Walk
Ilustraciones: Felix Scheinberger y Sebastian Koch
Ilustración de la «figura Fex»: Sonja Hansen
Duración de una partida: aprox. 20 minutos

¡Oh, qué horror! Han secuestrado a la princesa Milbellezas y la tienen retenida en el Castillo del Dragón Dorado. Por ese motivo, los caballeros más valientes de estas tierras se han puesto en marcha para liberar a la princesa. ¡Pero no basta sólo la valentía! Para que el rescate sea todo un éxito, hay que ser hábil y listo, pues únicamente quien sepa catapultar con seguridad a los caballeros en dirección al castillo y sea, además, el más rápido en resolver un problema complicado podrá rescatar a la princesa y conquistar su corazón.

Contenido del juego

- 1 castillo (= base de la caja)
- 1 dragón
- 1 rey Fex
- 1 catapulta
- 1 torre del castillo
- 5 fichas de moradores del castillo
- 10 cartas de movimiento
- 30 fichas de caballeros
- 1 dado más/menos
- 1 instrucciones del juego



El efecto Fex

Las reglas de este tipo de juegos contienen diversas variantes que cambian el desarrollo del juego y que, en parte, requieren acciones contrapuestas. Antes de cada partida se determina qué reglas son las válidas y los jugadores deben retener y seguir esas reglas diferentes cada vez para poder ganar.

Así pues, los jugadores se adaptan continuamente a las condiciones cambiantes y entrenan de esta manera las funciones ejecutivas. Gracias al efecto Fex, las diferentes funciones ejecutivas no se ejercitan de una manera aislada sino unitaria. Los expertos denominan a este fenómeno «sistema ejecutivo».

Preparativos

Colocad el castillo (= base de la caja) en el centro de la mesa. La torre del castillo se coloca en el centro del castillo. Poned al dragón encima de la torre.

Colocad a los siguientes tres moradores del castillo en tres de las cuatro salas de manera que muestren su imagen:



Ficha con el rostro del mago.



Ficha con el rostro del bufón.



Ficha con el dragón.

Tened preparadas las fichas de caballeros y la catapulta.

El material restante del juego sólo es necesario para las variantes Fex.

¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien mejor sepa resoplar como un dragón. Coge la catapulta, colócatela delante y toma una ficha cualquiera de caballero. Una cara de la ficha es la tarea a realizar: muestra un escudo con una letra o un número de dos cifras. La otra cara es la cara del caballero y muestra el cogote del caballero. Lee la letra o el número en voz alta. Todos los jugadores deberían retener en la memoria ese número o letra, pues la ficha va a salir ahora mismo catapultada en dirección al castillo y la cara con la tarea podría quedar oculta. Coloca ahora la ficha de caballero en la catapulta.

Arroja la ficha hacia el castillo con la catapulta. Si aterriza fuera del castillo, vuelve a colocarla en la catapulta y prueba las veces que sean necesarias hasta que la ficha aterrice en el interior del castillo.

¡A partir de ahora juegan todos los jugadores al mismo tiempo!

Mirad en qué sala ha aterrizado la ficha de caballero y tratad de llevar a cabo, lo más rápidamente posible, la acción exigida por su morador.

¿Qué sala es?

¿La sala del bufón?

Si la ficha ha ido a parar aquí, hay que pronunciar rápidamente la letra o el número de dos cifras contenidas en esa ficha de caballero.



¿La sala del mago?

Aquí hay que hacer una de estas dos acciones:

- hay que sumar las dos cifras que componen el número de la ficha (p. ej. $64 = 6+4 = 10$) o bien
- hay que pronunciar una palabra que comience con la letra que aparece en la ficha (p. ej. «R» = Reina).



¿La sala del dragón?

Tenéis que agarrar el dragón de la torre del castillo lo más rápidamente posible.



¿La sala sin ningún morador?

Si la ficha del caballero aterriza en la sala sin moradores del castillo, hay que gritar inmediatamente: «¡Larga vida al rey Fex!».

Importantes reglas de caballeros:

Sólo disponéis de un único intento para realizar la tarea. Así pues, no os está permitido mejorar una acción, rectificarla o añadirla. Por ejemplo, si la ficha del caballero ha ido a parar a la sala del mago y un jugador pronuncia la letra (p. ej. la «A»), su reacción está equivocada. No puede rectificar y decir «amor». Habría tenido que decir «amor» inmediatamente. En caso de duda, resuelve el caso el jugador que ha catapultado al caballero.

Recibe la ficha de caballero el jugador más rápido en reaccionar correctamente. Recibe la catapulta el jugador siguiente y da comienzo una nueva ronda.

Final del juego

La partida acaba cuando un jugador obtiene su cuarta ficha de caballero, convirtiéndose así en el ganador de la partida.



«El efecto Fex»:

En este juego existen diferentes posibilidades para incrementar el grado de dificultad. Gracias a la combinación de diferentes posibilidades surgen continuamente nuevas variantes del juego.

Probad las siguientes reglas y combinadlas a continuación unas con otras:

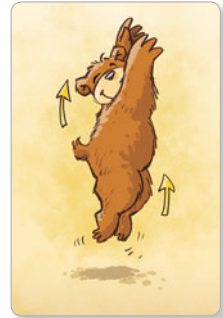
a) Dado más/menos:

Se tira primero este dado antes de catapultar al castillo una ficha con un número. Dependiendo del resultado habrá que sumar o restar las cifras de ese número y dar el resultado si aterriza la ficha en la sala del mago.

b) Las cartas de movimiento:

¡El juego se vuelve movido ahora!
Las cartas de movimiento quedan en una pila, boca abajo, junto al castillo. Dadle la vuelta a la carta superior y poneda al lado de la pila de cartas. Si una ficha de caballero aterriza en una sala ocultando la cara que muestra la tarea, tenéis que reproducir rápidamente el movimiento que aparece dibujado en la carta de movimiento. A continuación se coloca esta carta en la parte inferior del mazo y se le da la vuelta a la nueva carta de arriba.

Si la ficha aterriza mostrando la tarea, la acción se ejecuta con toda normalidad.



c) Nuevas fichas de moradores del castillo:

Poned una ficha de moradores en cada una de las cuatro salas del castillo. La quinta la colocáis al lado del castillo. En esta variante tenéis que jugar también con las cartas de movimiento. Tenedlas preparadas.

Mirad con atención las cinco cartas de moradores del castillo. Al mago y al bufón se les ve una vez por delante (el rostro) y una vez por detrás (el cogote). Sólo hay una ficha para el dragón.

Los jugadores tienen que reaccionar de una manera diferente, dependiendo de si se le ve a un morador la cara o el cogote.

¿En qué sala cae la ficha del caballero y a qué lado mira su morador?

- **¿En la sala del bufón y mostrando éste la cara?**

Si la ficha al caer muestra la cara de las tareas, tenéis que pronunciar rápidamente el número o la letra. Si muestra la cara con el caballero, tenéis que reproducir rápidamente el movimiento indicado en la carta de movimiento.



- **¿En la sala del bufón y mostrando éste el cogote?**

¡Las cosas se complican ahora! En este caso, no importa la cara que muestra la ficha sino la que está oculta. Si la ficha mantiene oculta la cara de las tareas, tendréis que pronunciar rápidamente el número o la letra. Si la ficha mantiene oculta la cara del caballero, tendréis que reproducir rápidamente el movimiento indicado en la carta de movimiento.



- **¿En la sala del mago y mostrando éste la cara?**

Si la ficha muestra el lado de las tareas, tendréis que pronunciar rápidamente la suma de las dos cifras que componen el número o una palabra que comience con la letra indicada. Si la ficha muestra la cara del caballero, tendréis que pronunciar rápidamente el nombre del personaje que aparece en la carta de movimiento.



Importante:

Cada vez que se le da la vuelta a una carta de movimiento, el jugador que tiene en ese momento el turno para catapultar pensará un nombre para el personaje de la carta. ¡Cuanto más loco, mejor!

- **¿En la sala del mago y mostrando éste el cogote?**

De nuevo, la cara de la ficha que importa no es la que se muestra, sino la que está oculta. Si la ficha oculta la cara de las tareas, tendréis que pronunciar rápidamente la suma de las dos cifras que componen el número o una palabra que comience con la letra indicada. Si la ficha oculta la cara del caballero, tendréis que pronunciar rápidamente el nombre del personaje que aparece en la carta de movimiento.



- **¿En la sala del dragón?**

Tenéis que agarrar rápidamente al dragón situado en la torre del castillo.



Siempre que se completa una acción, se intercambia la ficha del morador de la sala a la que ha ido a parar la ficha de caballero por la ficha que está situada al lado del castillo.

d) El rey Fex:

¡Esta versión es para auténticos expertos en Fex!
Jugáis con todo el material de juego siguiendo las reglas mencionadas anteriormente, pero hay que añadir, además, las siguientes reglas:



Poned de nuevo una ficha de morador en cada sala del castillo. La quinta ficha de morador la colocáis ahora junto al castillo mostrando su lado azul y encima ponéis al rey Fex. De esta manera, el rey Fex podrá prohibir determinadas acciones. En lugar de ejecutarlas, tendréis que exclamar «¡Larga vida al rey Fex!».

- **Ficha ABC**

No está permitido pronunciar ninguna letra ni ninguna palabra, en su lugar hay que exclamar «¡Larga vida al rey Fex!».



- **Ficha 123**

No está permitido pronunciar ningún número, en su lugar hay que exclamar «¡Larga vida al rey Fex!».



- **Carta de movimiento**

No está permitido realizar ningún movimiento ni nombrar a un personaje de la carta de movimiento, sino que hay que exclamar «¡Larga vida al rey Fex!».



- **Carta del dragón**

No está permitido agarrar al dragón, sino que hay que exclamar «¡Larga vida al rey Fex!».



- **La ficha con el interrogante**

El jugador medita qué acción prohibiría el rey Fex y exclama: «¡Larga vida al rey Fex!».



Siempre que se completa una acción, se intercambia la ficha del morador de la sala a la que ha ido a parar la ficha de caballero por la ficha que está situada al lado del castillo, y el rey Fex puede prohibir otra acción.

Otras variantes Fex

Variante lenta:

Esta variante resulta apropiada especialmente para los niños más pequeños o como introducción al juego. En este caso no juegan todos los jugadores al mismo tiempo, sino que cada jugador catapulta a un caballero en una sala e intenta a solas realizar la acción correcta. Los demás jugadores controlan si ese jugador ha procedido según las «Reglas importantes de caballeros» (véase arriba). Si la acción fue correcta, el jugador recibe de premio la ficha. A continuación es el turno del siguiente jugador.

Gana la partida el jugador que posea el mayor número de fichas de caballero transcurridas 5 rondas. Se puede jugar a esta variante con o sin las reglas especiales.

Variante de los números o de las letras:

Decidid al comienzo de la partida si vais a jugar con las tareas de los números o de las letras en las fichas de caballeros. De esta manera os podéis concentrar en uno de estos dos campos.

Variante de «Las cuatro esquinas»:

Una vez que todos los jugadores hayan jugado un turno, se intercambian varias cartas de moradores del castillo. Las cartas de moradores también se pueden cambiar, naturalmente, después de haber jugado cada jugador.

La mayoría de las variantes pueden combinarse unas con otras.



Il castello Dragodoro



Un audace gioco d'azione per 2 – 4 giocatori da 6 a 99 anni.
Più "effetto Fex" per aumentare il grado di difficoltà.

Ideazione: Markus Nikisch, Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk
Illustrazioni: Felix Scheinberger & Sebastian Koch
„Figura Fex“: Sonja Hansen
Durata del gioco: circa 20 minuti

Perbacco! La principessa Bellona è stata rapita ed è prigioniera nel castello Dragodoro. I più coraggiosi cavalieri del regno si mettono in marcia per liberarla. Ma non basta essere coraggiosi! Per riuscire nell'impresa bisognerà essere abili e furbi. Solo chi catapulta i cavalieri dritti nel castello e risolve rapido un difficile compito, libererà la principessa e ne conquisterà il cuore.

Contenuto del gioco

- Castello (= fondo della scatola)
- Drago
- Re Fex
- Catapulta
- Torre del castello
- 5 placchette degli abitanti del castello
- 10 carte dei movimenti
- 30 placchette dei cavalieri
- Dado + / -
- Istruzioni per giocare



L'effetto Fex

Le regole del gioco contemplano più varianti che modificano lo svolgimento del gioco e in parte richiedono azioni contrapposte. Prima di ogni partita si stabiliscono le regole. Per vincere, i giocatori dovranno puntualmente ricordare e seguire queste differenti regole.

Dovranno pertanto adattarsi costantemente a condizioni variabili, esercitando in tal modo le funzioni esecutive. Grazie all'effetto Fex, le diverse funzioni esecutive non verranno isolate quanto invece esercitate unitariamente. Gli specialisti lo definiscono sistema esecutivo.

Preparativi del gioco

Mettete il castello (= fondo della scatola) al centro del tavolo. La torre del castello la collegherete al centro del castello e il drago in cima alla torre. Mettete le seguenti tre placchette degli abitanti del castello con l'immagine verso l'alto in tre delle quattro stanze del castello:



Placchetta con il volto del mago



Placchetta con il volto del buffone



Placchetta con il drago

Preparate le placchette dei cavalieri e la catapulta. Il materiale restante si utilizza solo per le varianti Fex.

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi imita meglio un drago sbuffante. Ricevi la catapulta, la metti davanti a te e prendi una placchetta dei cavalieri a tua scelta. Su un lato della placchetta è indicato il compito da eseguire: c'è uno scudo con una lettera dell'alfabeto oppure un numero di due cifre. Sull'altro lato c'è il cavaliere raffigurato di spalle. Leggi ad alta voce la lettera o il numero. Tutti i giocatori dovranno ora memorizzare il numero o la lettera, perché la placchetta verrà catapultata nel castello e potrebbe atterrare sul lato dei compiti da eseguire.

Metti la placchetta del cavaliere sulla catapulta e lancialo nel castello. Nel caso finisca fuori dal castello ci riproverai fino a quando non riesci a centrare il castello.

Adesso tutti giocano contemporaneamente!

Osservate in quale stanza è finita la placchetta e cercate di eseguire il più rapidamente possibile l'azione richiesta dall'abitante del castello.

Quale stanza è?

La stanza del buffone?

Se la placchetta finisce qui si deve dire rapidamente il numero di due cifre o la lettera della placchetta del cavaliere.



La stanza del mago?

In questo caso dovrete:

→ Sommare le due cifre del numero sulla placchetta del cavaliere (ad esempio, $64 = 6 + 4 = 10$)

Oppure

→ Dire una parola che inizi con la lettera dell'alfabeto sulla placchetta (ad esempio, "C" = cavaliere).



La stanza del drago?

Adesso dovete essere rapidi: afferrate il drago in cima alla torre.



La stanza senza abitante?

In questo caso dovete esclamare subito: „Lunga vita al re Fex!“

Importanti regole cavalleresche

Avete solo una possibilità per eseguire l'azione. Non potete pertanto ripeterla migliorando, invalidarla oppure completarla.

Se la placchetta ad esempio finisce nella stanza del mago e un giocatore dice la lettera (ad. es. "M"), ha sbagliato e non può continuare dicendo „mela“, perchè avrebbe dovuto dirlo subito. In caso di dubbio decide il giocatore che ha catapultato il cavaliere nel castello.

Il giocatore che ha reagito correttamente riceve in premio la placchetta del cavaliere. Il giocatore seguente riceve la catapulta ed ha inizio un nuovo giro.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore ha ricevuto quattro placchette e vince così il gioco.



„L'effetto Fex“:

Questo gioco presenta molteplici possibilità per aumentare il grado di difficoltà. Combinando diverse possibilità di gioco si sviluppano costantemente nuove varianti di gioco.

Provate le seguenti regole e combinatele tra loro:

a) Dado + / - :

Si tira il dado prima di catapultare nel castello un cavaliere con numero. Se finisce nella stanza del mago si dovranno sommare o sottrarre i due numeri.

b) Le carte dei movimenti:

Adesso il gioco si movimenta! Le carte dei movimenti si dispongono in un mazzo accanto al castello. Gira la prima carta e mettila accanto al mazzo. Se un cavaliere finisce in una stanza con il lato dei compiti da eseguire coperto, si dovrà imitare rapidamente il movimento illustrato sulla carta. La carta la si infila poi sotto il mazzo e si scopre una nuova carta.

Se la placchetta finisce nella stanza con il lato del cavaliere coperto, si esegue normalmente l'azione.



c) Nuove carte degli abitanti:

Metti una placchetta con gli abitanti in ognuna delle quattro stanze del castello. La quinta la mettete accanto al castello. In questa variante dovete inoltre giocare con le carte dei movimenti che terrete preparate.

Osservate bene i cinque abitanti del castello. Mago e buffone sono rappresentati una volta di spalle e una volta di faccia. Per il drago c'è solo una placchetta.

I giocatori reagiscono diversamente secondo la posizione frontale o di spalle dell'abitante.

In che stanza e su quale lato finisce la placchetta del cavaliere?

- **Nella stanza del buffone di faccia?**

Se la placchetta appare con il lato dei compiti verso l'alto, dovete rapidamente dire il numero o la lettera. Se invece appare con il lato del cavaliere dovrete imitare rapidamente la carta dei movimenti.



- **Nella stanza con il buffone di spalle?**

Adesso si complicano le cose! Non importa ora il lato su cui è finita la placchetta del cavaliere, bensì il suo lato coperto. Se la placchetta è con il lato dei compiti verso il basso, dovete rapidamente dire il numero o la lettera. Se il lato del cavaliere è coperto dovete rapidamente imitare il movimento della carta dei movimenti.



- **Nella stanza con il mago di faccia?**

Se la placchetta con il lato dei compiti è rivolta verso l'alto, dovete rapidamente sommare i due numeri oppure dire una parola che inizi con la lettera. Se verso l'alto c'è il cavaliere, dovete rapidamente dire il nome della figura sulla carta del movimento.



Importante:

Quando si scopre una nuova carta dei movimenti, il giocatore di turno alla catapulte può escogitare un nome per la figura sulla carta. Meglio escogitare i nomi più strampalati!

- **Nella stanza con il mago di spalle?**

Anche in questo caso non importa il lato della placchetta del cavaliere rivolto verso l'alto, bensì quello coperto. Se la placchetta si presenta con il lato dei compiti verso il basso, dovete rapidamente dire la somma dei due numeri o una parola che inizi con la lettera. Quando la placchetta del cavaliere verso il basso, dovete dire rapidamente il nome della figura sulla carta dei movimenti.



- **Nella stanza del drago?**

Dovete afferrare rapidamente il drago sulla cima della torre del castello.

Conclusa una azione, dovete scambiare la placchetta della stanza in cui è finito il cavaliere con quella accanto al castello.



d) Re Fex:

Una versione per veri professionisti Fex!
Giocate con tutto il materiale secondo le regole innanzi descritte, che si integrano con le seguenti regole supplementari:



Mettete di nuovo una placchetta degli abitanti del castello in ogni stanza. La quinta placchetta la mettete ora accanto al castello con il lato blu verso l'alto e vi collocate re Fex. In tal modo re Fex potrà proibire determinate azioni. Invece di eseguirle dovete esclamare **“Lunga vita al re Fex!”**.

- **Placchette ABC**

Non si possono dire lettere e parole, ma invece „Lunga vita al re Fex!”



- **Placchette 1 2 3**

Non si possono dire numeri, ma invece „Lunga vita al re Fex!”



- **Carte dei movimenti**

Non si possono fare movimenti o nominare una figura sulla carta dei movimenti, ma bisogna invece esclamare „Lunga vita al re Fex!”



- **Carta del drago**

Non bisogna afferrare il drago, bensì esclamare “Lunga vita al re Fex!”.



- **La placchetta con il punto interrogativo**

Il giocatore può decidere quale azione proibirebbe re Fex ed esclama “Lunga vita al re Fex!”



Finita un' azione si scambia la placchetta degli abitanti che si trova nella stanza in cui è finito il cavaliere, con la placchetta accanto al castello e il re Fex può proibire un'altra azione.

Ulteriori varianti Fex

Versione lenta:

È particolarmente adatto per i più piccini o per familiarizzarsi con il gioco. Non si gioca contemporaneamente. Ogni giocatore catapulta un cavaliere in una stanza e cerca di eseguire da solo l'azione. Gli altri giocatori controllano che abbia rispettato le "Importanti regole cavalleresche" (v. sopra). Se l'azione è corretta il giocatore riceve in premio la placchetta del cavaliere. Il turno passa poi al giocatore seguente.

Vince chi possiede più placchette del cavaliere alla fine del quinto giro. Questa variante si può giocare con o senza regole speciali.

Variante dei numeri o delle lettere dell'alfabeto:

All'inizio del gioco stabilite se giocate con le placchette con i numeri o piuttosto con quelle delle lettere. Potete così concentrarvi in uno dei due ambiti.

Variante dello scambio:

Quando tutti i giocatori hanno realizzato un turno di gioco, si scambiano più carte degli abitanti. Naturalmente si possono scambiare carte degli abitanti anche dopo ogni gioco.

La maggior parte delle varianti sono combinabili tra di loro.



Fex - Fit fürs Lernen

Fex - Fit for learning


Fex - Prêts à apprendre! · FEX - Fit om te leren!


Fex – ¡En forma para aprender! · Fex – In forma per imparare!


Fit fürs Lernen





Förderung
exekutiver
Funktionen


 Die Fex-Spiele wurden von HABA in Zusammenarbeit mit dem Transfer Zentrum für Neurowissenschaften und Lernen (ZNL) an der Universität Ulm entwickelt. Sie fördern die exekutiven Funktionen der Kinder. Exekutive Funktionen steuern unser Denken und Verhalten und sind damit eine wichtige Voraussetzung für erfolgreiches Lernen und den kontrollierten Umgang mit den eigenen Emotionen. So werden Kinder mit viel Spaß und Spannung fit fürs Lernen!

 The Fex games have been developed by HABA in co-operation with the Transfer Center for Neuroscience and Learning (ZNL) at the University of Ulm. These games foster children's executive functions. Executive functions control our thinking and behavior and are therefore vital for successful learning and the controlling of one's emotions. In this sense, having lots of fun and excitement makes children fit for learning!

 Les jeux Fex ont été développés par HABA en coopération avec le centre de transfert pour neuro-sciences et apprentissage éducatif ZNL (Transferzentrum für Neurowissenschaften und Lernen) de l'université d'Ulm (Allemagne). Ils contribuent à favoriser les fonctions exécutives des enfants. Les fonctions exécutives régissent notre pensée et notre comportement et sont donc une condition essentielle pour apprendre avec succès et contrôler ses propres émotions. Les enfants sont ainsi préparés à leur apprentissage éducatif à l'aide de moyens ludiques et divertissants !

 De FEX-spellen van HABA worden in samenwerking met het Transfercentrum voor neurowetenschappen en leren (ZNL) aan de universiteit van Ulm ontwikkeld. Ze bevorderen de executieve functies van de kinderen. Executieve functies sturen ons denken en gedrag en zijn daarmee een belangrijke voorwaarde voor een succesvol leerproces en het gecontroleerd omgaan met eigen emoties. Zo worden kinderen met veel plezier en spanning fit om te leren!

 Los juegos Fex (Funciones ejecutivas) fueron desarrollados por HABA en colaboración con el Centro de Transferencias para las Ciencias Neurológicas y del Aprendizaje (ZNL) de la Universidad de Ulm. Fomentan las funciones ejecutivas de los niños. Las funciones ejecutivas gobiernan nuestro pensamiento y nuestra conducta y son, por tanto, una condición previa importante para el aprendizaje exitoso y para el manejo controlado de las emociones propias. De esta manera, los niños se mantienen en forma para aprender con mucha diversión e interés.

 I giochi Fex sono stati creati da HABA in collaborazione con il Transferzentrum für Neurowissenschaften und Lernen (ZNL) (Centro di transfert per Neuroscienze e per l'apprendimento) dell'Università di Ulm. Questi giochi incentivano le funzioni esecutive dei bambini. Il nostro pensiero e le nostre azioni sono regolate da funzioni esecutive che sono pertanto un'importante premessa per un processo d'apprendimento efficace e per un approccio controllato con le proprie emozioni. In tal modo i bambini divertiti e incuriositi saranno in perfetta forma per imparare!

HABA[®]

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