

Ritter Drachenfix

Ein ritterliches Reaktionsspiel!

Spieler: 2 – 4
Jahre: 5 – 99
Spieldauer: ca. 10 min

Autoren: Hélène & Pierre-Nicolas Lapointe
Illustration: Stephan Pricken

Spielinhalt

1 Drache
1 Würfel
36 Ritterplättchen
1 Spielanleitung



Spielidee

Auf zum Ritterturnier! Doch halt, es fehlt noch die richtige Ausrüstung. Wer ist besonders flink und findet am schnellsten die gesuchten Rittersymbole?

Spielvorbereitung

Die Ritterplättchen zeigen vier verschiedene Rittersymbole. Sie werden verdeckt gemischt.

Jeder Spieler zieht sechs Plättchen und legt sie mit der Schatzkiste nach oben vor sich. Die übrigen Ritterplättchen kommen als verdeckter Vorrat zur Seite. Stellt den Drachen in die Tischmitte und haltet den Würfel bereit.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer war schon einmal auf einer Ritterburg? Du beginnst und würfelst.

Was hast du gewürfelt?

Den Drachen

- Alle schnappen gleichzeitig nach dem Drachen. Wer den Drachen zuerst geschnappt hat, bekommt ein Ritterplättchen als Belohnung aus dem Vorrat. Stelle den Drache wieder zurück.

Ein Rittersymbol

- Jetzt sucht ihr alle gleichzeitig unter euren eigenen Ritterplättchen nach genau diesem Rittersymbol. Dreht dafür ein Plättchen nach dem anderen um und verdeckt die falschen Plättchen sofort wieder. Ihr dürft nur eine Hand zum Aufdecken benutzen.
- Wer das richtige Symbol gefunden hat, ruft „Ritter-Stopp“ und schnappt den Drachen. Sofort hören alle Spieler auf zu suchen.
- Hast du das richtige Plättchen gefunden, darfst du dieses Plättchen als Punkt zu dir nehmen. Ziehe ein neues Plättchen ohne es anzusehen aus dem Vorrat und lege es verdeckt zu den restlichen fünf Plättchen.
- Hast du dich geirrt und ein falsches Plättchen gefunden, verdecke es wieder und der nächste Spieler darf würfeln.

Wer meint, dass das gesuchte Symbol nicht unter seinen Plättchen ist, schnappt den Drachen und ruft „Drachen-stopp“. Der Spieler deckt seine sechs Plättchen auf und alle kontrollieren zusammen.

- Deine Vermutung war richtig?
Ritterstark! Nimm ein beliebiges eigenes Plättchen zu dir und lege ein neues Plättchen verdeckt nach. Verdecke die restlichen fünf Ritterplättchen wieder und mische sie.
- Deine Vermutung war falsch?
Schade! Du darfst leider kein Plättchen nehmen. Verdecke deine Ritterplättchen wieder und mische sie.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und würfelt.



Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler vier Ritterplättchen hat. Er ist der beste Ritter und gewinnt das Spiel.

Variante für kleine Drachenritter

Ihr spielt nach den Regeln des Grundspiels mit folgenden Änderungen:

Wer an der Reihe ist, würfelt.

Was hast du gewürfelt?

- Den Drachen
Alle schnappen gleichzeitig nach dem Drachen.
- Ein Rittersymbol
Du allein darfst eines deiner Ritterplättchen aufdecken und wenn es richtig ist zu dir nehmen.

Speedy Dragon Knight

A knightly game of reactions!

Player: 2 – 4
Age: 5 – 99
Length of the game: approx. 10 min.

Authors: Hélène & Pierre-Nicolas Lapointe
Illustrations: Stephan Pricken

Contents

1 dragon
1 die
36 knight tiles
set of game instructions



Game Idea

Off to the knights' tournament! But hang on you don't have the right equipment yet.

Who is particularly nimble and will be the quickest at finding the correct matching knight symbols and be the first to earn four tiles?

Preparations

The knight tiles show four different knight symbols. Shuffle them and place face down.

Each player draws six tiles and places them in front of him, with the treasure chest side facing up. The remaining tiles are kept aside lying face down as the provision pile. Place the dragon in the center of the table and get the die ready.



How to Play

Play in a clockwise direction. Who has already visited a knight's castle? You start first and roll the die.

On the die appears:

The dragon

- Everybody snatches at the same time for the dragon. Whoever grabs it first receives a knight tile from the provision as a reward. Return the dragon to the center of the table.

A knight symbol

- All players search at the same time among their knight tiles for this symbol. Turn the tiles over one by one, turning the non-matching tiles back over immediately. You may only use one hand to turn over the tiles.
- The player who finds the right symbol shouts, "Knights, stop the search!" and snatches the dragon. All players immediately stop searching.
- If your tile is a correct one, keep it for scoring. Draw a new tile from the provision and, without looking at it, place it face down next to the remaining five tiles.
- If you made a mistake and your tile is wrong, you have to turn it over again and the next player then rolls the die.

Whoever thinks that the symbol being searched for is not among his tiles, snatches the dragon and shouts, "Dragon, stop!". This player then turns over all of his six tiles. Together you check.

- Your guess was right?
Powerful knight! Keep one of the tiles of your choosing for scoring and then draw a new tile to fill the gap. Turn over the five remaining tiles in front of you and mix them up so that once again you have six tiles turned over in front of you.
- Your guess was wrong?
Pity! Unfortunately you can't keep any tile. Turn your knight tiles back over and mix them up again.

Then it's the turn of the next player to roll the die.



End of the Game

The game ends as soon as one player has collected four tiles. He is the best knight and wins the game.

Variation for little dragon knights

Play according to the rules of the basic game taking into account the following changes:

Whoever's turn it is rolls the die.

On the die appears:

- The dragon
All players snatch at the same time for the dragon.
- A knight symbol
Now only you may turn over one of your knight tiles and keep it if it's right.

Le tournoi du Dragon

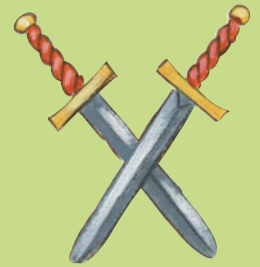
Un jeu de réaction chevaleresque !

Joueurs: 2 – 4
Age: 5 – 99 ans
Durée de la partie : env. 10 min

Auteurs : Hélène & Pierre-Nicolas Lapointe
Illustration : Stephan Pricken

Contenu du jeu

1 dragon
1 dé
36 plaquettes de chevaliers
1 règle du jeu



Idée

En route pour le tournoi du dragon ! Mais, attention, avant de s'affronter, les chevaliers doivent réunir tout leur équipement. Qui sera particulièrement rapide et trouvera le plus vite les symboles de chevaliers recherchés ?

Préparatifs

Les plaquettes de chevaliers indiquent quatre différents symboles de chevaliers. On les mélange en les retournant face cachée.

Chaque joueur prend six plaquettes et les pose devant lui, face « coffre aux trésors » visible. Les plaquettes restantes sont mises de côté comme réserve. Posez le dragon au milieu de la table et préparez le dé.



Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Qui est déjà allé dans un château-fort ? Tu commences et lances le dé.

Qu'indique le dé ?

Le dragon

- Tous les joueurs attrapent le dragon en même temps. Le premier qui l'a attrapé récupère une plaquette de chevalier de la réserve. Remets le dragon à sa place.

Un symbole de chevalier

- Maintenant, vous cherchez tous en même temps ce symbole en retournant vos propres plaquettes. Retournez les plaquettes l'une après l'autre et reposez tout de suite, faces cachées, celles qui ne conviennent pas. Vous ne devez retourner les plaquettes qu'avec une seule main.
- Celui qui a trouvé le bon symbole annonce « Chevaliers, stop ! » et attrape le dragon. Les autres joueurs s'arrêtent de jouer immédiatement.
- Si c'est une bonne plaquette, tu la récupères. Prends une nouvelle plaquette de la réserve sans la regarder et pose-la face cachée à côté de tes cinq plaquettes.
- Si tu t'es trompé et as retourné une mauvaise plaquette, tu la reposes face cachée et c'est au joueur suivant de lancer le dé.

Celui qui pense que le symbole recherché n'est pas représenté sur ses plaquettes attrape le dragon et dit « Dragon stop ». Le joueur retourne ses six plaquettes et tous les joueurs contrôlent ensemble.

- Ton intuition était bonne ?
Super ! Prends n'importe quelle de tes plaquettes de chevalier et remplace-la par une autre de la réserve en la posant face cachée. Retourne les cinq plaquettes restantes et mélange-les.
- Ton intuition n'était pas bonne ?
Dommage ! Tu ne récupères pas de plaquette. Retourne de nouveau tes plaquettes de chevalier et mélange-les.

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



Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré quatre plaquettes de chevalier. Il est le meilleur chevalier et gagne la partie.

Variante pour petits chevaliers de dragon

Vous jouez suivant les règles ci-dessus, avec cependant les différences suivantes :

Celui dont c'est le tour lance le dé.

Qu'indique-t-il ?

- Le dragon
Tous les joueurs attrapent le dragon en même temps.
- Un symbole de chevalier
Tu es le seul à avoir le droit de retourner une de tes plaquettes de chevalier et de la garder si elle est bonne.

Ridder Drakenflug

Een ridderlijk reactiespel!

Spelers: 2 – 4
Jaar: 5 – 99
Speelduur: ca. 10 min

Auteurs: Hélène & Pierre-Nicolas Lapointe
Illustraties: Stephan Pricken



Spelinhoud

1 draak
1 dobbelsteen
36 ridderkaartjes
spelregels

Spelidee

Op naar het riddertoernooi! Maar wacht even, de juiste uitrusting ontbreekt nog. Wie is heel vlug en vindt het snelst de gezochte riddersymbolen?

Spelvoorbereiding

Op de ridderkaartjes staan vier verschillende riddersymbolen. Ze worden verdekt geschud.

Iedere speler pakt zes kaartjes en legt ze met de schatkist omhoog voor zich. De overige ridderkaartjes worden als voorraad verdekt opzij gelegd. Zet de draak midden op tafel neer en leg de dobbelsteen klaar.



Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie is er al eens in een ridderkasteel geweest? Jij begint en gooit met de dobbelsteen.

Wat heb je gegooid?

De draak

- Iedereen probeert tegelijk de draak te grijpen. Wie de draak als eerste te pakken heeft, krijgt een ridderkaartje uit de voorraad als beloning. Zet de draak weer terug.

Een riddersymbool

- Nu zoeken jullie allemaal tegelijk onder je eigen ridderkaartjes naar een kaartje met dit riddersymbool. Draai de kaartjes één voor één om en keer steeds de verkeerde kaartjes meteen weer om. Bij het om draaien mogen jullie maar één hand gebruiken.
- Wie het juiste symbool heeft gevonden, roept “ridder-stop” en grijpt de draak. Alle andere spelers houden onmiddellijk op met zoeken.
- Als je een juist kaartje hebt omgedraaid, mag je het als punt voor je leggen. Pak een nieuw kaartje uit de voorraad zonder het te bekijken en leg het verdekt bij de overgebleven vijf kaartjes.
- Als je je vergist hebt en een verkeerd kaartje hebt gevonden, keer je het weer om en gooit de volgende speler met de dobbelsteen.

Wie denkt dat het gezochte symbool niet tussen zijn kaartjes zit, grijpt de draak en roept “drakenstop”. De speler draait zijn zes kaartjes om en deze worden door iedereen gezamenlijk gecontroleerd.

- Had je gelijk? Riddersterk! Pak een kaartje naar keuze, leg het voor je en leg er een verdekt kaartje voor in de plaats. Keer de overige vijf kaartjes weer om en schud ze.
- Had je ongelijk? Jammer! Je mag helaas geen kaartje pakken. Keer je ridderkaartjes weer om en schud ze.

Daarna is de volgende speler aan de beurt en gooit hij/zij met de dobbelsteen.



Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een van de spelers vier ridderkaartjes heeft. Hij is de beste ridder en wint het spel.

Variant voor kleine drakenridders

Afgezien van de volgende wijzigingen spelen jullie volgens de regels van het basisspel:

Wie aan de beurt is, gooit met de dobbelsteen.

Wat heb je gegooid?

- De draak Iedereen grijpt tegelijk naar de draak.
- Een riddersymbool Nu mag alleen jij een van je ridderkaartjes omkeren en het voor je leggen als het gegooide symbool er op staat.

El caballero del veloz Dragón

¡Un caballeresco juego de reacción!

Jugadores: 2 – 4
Años: 5 – 99
Duración del juego: aprox. 10 minutos

Autores: Hélène & Pierre-Nicolas Lapointe
Ilustraciones: Stephan Pricken

Contenido del juego

1 dragón
1 dado
36 fichas de caballeros
1 instrucciones del juego



El juego

¡Vamos! ¡Ya comienza el torneo de caballeros! Pero ¡alto!: Aún nos falta el equipamiento adecuado. ¿Quién es el más espabilado y el más rápido en encontrar los símbolos de caballeros buscados?

Preparativos

Las fichas de caballeros muestran cuatro símbolos diferentes. Se mezclan bocabajo.

Cada jugador coge seis fichas y se las coloca delante de manera que muestren el cofre del tesoro. Las restantes fichas de caballeros se ponen a un lado apiladas en un montón para servirse. Colocad el dragón en el centro de la mesa y tened el dado preparado.



¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. ¿Quién ha estado alguna vez en un castillo medieval? Comienzas tú tirando el dado.

¿Qué te ha salido en el dado?

El dragón

- Todos intentan atrapar el dragón al mismo tiempo. Quien primero atrape el dragón recibirá de premio una ficha de caballeros. Vuelve a colocar el dragón en su sitio.

Un símbolo de caballero

- Buscad ahora todos al mismo tiempo entre vuestras propias fichas ese símbolo de caballero. Dad la vuelta una tras otra a vuestras fichas; si no os sale la ficha buscada, volved a ponerla bocabajo inmediatamente. Sólo os está permitido dar la vuelta a las fichas con una mano.
- Quien haya encontrado el símbolo correcto, exclamará “¡Alto, caballero!” y atrapará el dragón. Inmediatamente todos los jugadores dejarán de buscar.
- Si es una ficha correcta, te la quedas como punto. Coge otra ficha del montón sin mirarla y ponla bocabajo al lado de las otras cinco fichas restantes.
- Si te has equivocado y has dado con una ficha incorrecta, tendrás que ponerla de nuevo bocabajo y pasar el turno al siguiente jugador.

Quien crea que el símbolo buscado no está entre sus fichas de caballeros atrapará el dragón y exclamará “¡Alto, dragón!”. Este jugador dará la vuelta a sus seis fichas y todos comprobaréis juntos si está en lo cierto.

- ¿Era correcta tu suposición? ¡Olé, caballero! Quédate de premio una cualquiera de tus fichas y reponla con una nueva. Pon bocabajo las otras cinco fichas restantes y mézclalas todas.
- ¿Era incorrecta tu suposición? ¡Lástima! Te quedaste esta vez sin ficha de premio. Pon tus fichas de nuevo bocabajo y mézclalas.

A continuación es el turno del siguiente jugador que tirará el dado.



Final del juego

La partida acaba cuando un jugador ha conseguido reunir cuatro fichas de caballeros. Se convierte en el mejor caballero del torneo y gana la partida.

Variante para los caballeros de dragón pequeños

Jugáis siguiendo las reglas del juego básico con las siguientes modificaciones:

Tira el dado quien esté en posesión del turno.

¿Qué te ha salido en el dado?

- El dragón Todos intentan atrapar el dragón al mismo tiempo.
- Un símbolo de caballero Sólo tú puedes dar la vuelta a una de tus fichas y quedártela si es correcta.

Cavalier Dragofesto

Un cavalleresco gioco di reazione!

Giocatori: 2 – 4
Anni: 5 – 99
Durata del gioco: ca. 10 minuti

Autori: Hélène & Pierre-Nicolas Lapointe
Illustrazioni: Stephan Pricken

Dotazione del gioco

1 drago
1 dado
36 cartoncini cavaliere
istruzioni per giocare



Idea e scopo del gioco

Andiamo al torneo dei cavalieri! Alt, un momento, l'equipaggiamento è incompleto! Chi è il giocatore, particolarmente svelto, che è più rapido a trovare i simboli cavallereschi da cercare?

Preparazione del gioco

I cartoncini cavaliere mostrano quattro diversi simboli cavallereschi. Mescolateli coperti.

Ogni giocatore prende sei cartoncini e li mette davanti a sé, con la cassa del tesoro rivolta verso l'alto. Mettete da parte come riserva i cartoncini restanti. Collocate il drago al centro del tavolo e preparate il dado.



Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia e tira il dado il giocatore che ha visitato un castello feudale.

Cosa mostra il dado?

Il drago

- Tutti contemporaneamente cercano di afferrare il drago. Il giocatore che ci riesce per primo riceve in premio uno dei cartoncini della riserva. Rimettetete il drago al suo posto.

Un simbolo cavalleresco

- Tutti contemporaneamente cercate questo simbolo tra i vostri cartoncini cavaliere. Girate uno dopo l'altro i cartoncini e ricoprite immediatamente i cartoncini sbagliati.
- Il giocatore che ha trovato il cartoncino giusto esclama: “Cavalieri, stop!” e afferra il drago. Tutti i giocatori sospendono subito la ricerca.
- Se il cartoncino è giusto, lo puoi tenere in premio. Prendi dalla riserva un nuovo cartoncino senza guardarlo e aggiungilo coperto ai cinque cartoncini restanti.
- In caso contrario, se hai preso un cartoncino sbagliato, copriilo di nuovo. Il giocatore successivo tira il dado.

Il giocatore che pensa che il simbolo ricercato non si trovi tra i suoi cartoncini, afferra il drago ed esclama: “Drago, stop!” Egli scopre poi i suoi sei cartoncini e tutti i giocatori li controllano.

- Avevi ragione? Fantastico! Prendi uno dei tuoi cartoncini a scelta e aggiungi agli altri un nuovo cartoncino coperto. Copri e mescola i cinque cartoncini restanti.
- Hai sbagliato? Peccato! Non puoi prendere il cartoncino. Copri nuovamente i tuoi cartoncini cavaliere e mescolali.

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



Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore ha quattro cartoncini. È il cavaliere più bravo e vince il gioco.

Variante per piccoli cavalieri

Valgono le stesse regole del gioco di base, con le seguenti variazioni:

Il bambino di turno tira il dado.

Cosa mostra il dado?

- Il drago Tutti contemporaneamente cercano di afferrare il drago.
- Un simbolo cavalleresco Soltanto tu puoi scoprire uno dei tuoi cartoncini e, se è giusto, prenderlo.