

Spielanleitung
Instruction * Règle du jeu * Regla del juego * Spelregels

D E N F E S N L

Castello del Drago

Nr. 22385



belsduc

Castello del Drago

Schaffen es die tapferen Ritter ihre Burg gegen die Drachen zu verteidigen? Gemeinsam sind sie stark und mit etwas Taktik und ein bisschen Glück beim Würfeln können sie die sechs Drachen sicher verjagen. Ein Spiel zur Förderung von Taktik und kooperativem Spielen.

Alter: □

Mitspieler: □

Inhalt: □

5 - 99

2 - 4

8 Burgelemente □□□

16 Ritterspielsteine □□□□□□□□□□□□□□

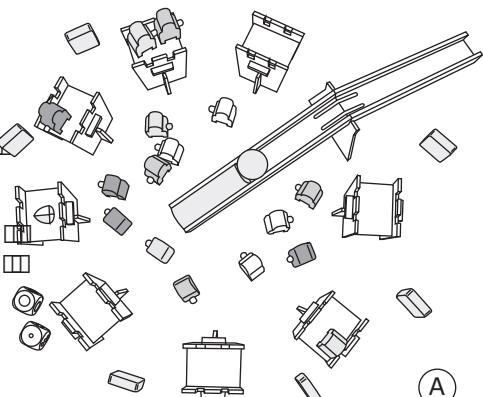
1 Brücke □□

1 Symbolwürfel □□

1 Punktwürfel (1-6) □□□□□□

6 Drachenspielsteine □□□□□□

1 Kugel □

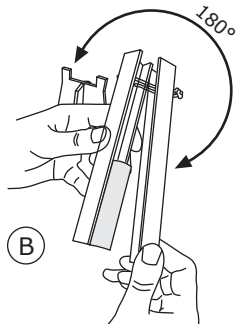


Spielidee: □

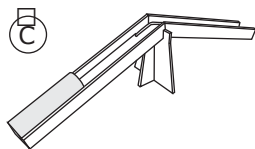
Illustration: □

Barbara Schyns

Antje Flad □



Spielvorbereitung: □

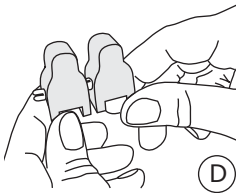


Die Bewohner der Burg sind in heller Aufregung. Sechs □□□□ Drachen streifen durch die Gegend und warten nur auf eine □ gute Gelegenheit um die Burg zu erobern. Gefahr droht, □□□□ sobald sich alle sechs Drachen direkt vor der Burg befinden, □□□□ doch zum Glück gibt es noch die tapferen Ritter. Alle □□□□ halten zusammen und versuchen mit vereinten Kräften, □□□□ die Drachen in die Flucht zu schlagen.

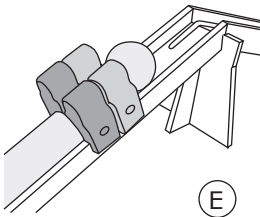
Die 8 Burgelemente und das Brückenelement werden in □□□□ einem Kreis in die Tischmitte gestellt und die Würfel dazu- □□□□ gelegt. Das Brückenelement (Bild B, C) wird so angeordnet, □□□□ dass die Holzkugel auf der Abrollschiene ungehindert aus □□□□ dem Burggelände herausrollen kann (siehe Bild A). Nun □□□□ wird die Kugel auf der Gegenseite der Abrollschiene ein- □□□□ gelegt und die Ritterfiguren werden in den Innenhof der □□□□ Burg gestellt. Die Drachenfiguren werden willkürlich, um □□□□ die Burg herum, verteilt.

Spielverlauf: □

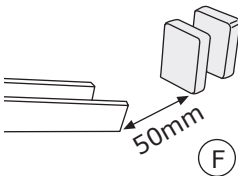
Der jüngste Mitspieler beginnt und würfelt gleichzeitig mit □□□□ beiden Würfeln. Wird rot, gelb, blau oder grün gewürfelt, □□□□ darf eine Ritterfigur dieser Farbe um die gewürfelte Punktzahl □□□□ auf eines der Burgelemente gestellt werden.



Eingesetzt werden die Figuren bei dem Burgelement mit Wappen. Beim Einsetzen gehen die Ritter zunächst im Uhrzeigersinn, danach kann die Richtung in der die Ritter versetzt werden frei gewählt werden.
Sind bereits zwei Figuren einer Farbe im Spiel muss nicht unbedingt eine weitere eingesetzt werden sondern es kann auch bereits eine der beiden, egal in welche Richtung, versetzt werden.

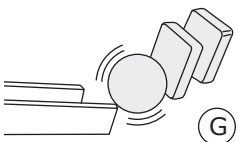


Ziel ist es, zwei Ritterfiguren der gleichen Farbe auf einem Burgelement zusammenzubringen, denn so bald zwei Figuren der gleichen Farbe aufeinander treffen, werden sie zusammen gesteckt (siehe Bild D) und können nun gemeinsam in die Gegenseite der Abrollschiene, hinter die Kugel gesteckt werden. Mit jedem Ritterpaar, das eingesetzt wird, bewegt sich die Kugel weiter nach oben (siehe Bild E).



Wird die Farbe weiß gewürfelt, darf der Mitspieler eine beliebige Ritterfigur versetzen oder einsetzen. Wird der Drache gewürfelt, darf der erste angreifende Drache in Position gestellt werden. Dazu einen der Drachenspielsteine hochkant ca. 5 cm vor die Abrollschiene stellen (siehe Bild F). Es sollte darauf geachtet werden, dass die rollende Kugel die Drachen umwerfen kann, deshalb sollten die Drachen in einem Abstand von ca. 1 cm hintereinander stehen. Der Zahlenwurf verfällt beim Würfeln des Drachen- symbols.

Spielende:



Sobald das sechste Ritterpaar in das Brückenelement gesteckt wird, rollt die Kugel die Abrollschiene hinunter, um die davor stehenden Drachen umzuwerfen (Bild G). Gelingt das, haben die tapferen Ritter die Burg erfolgreich verteidigt und das Spiel gewonnen.
Wird aber zum sechsten Mal der Drache gewürfelt, geht dieser ebenfalls in Position und wenn nach Ablauf dieser Spielrunde keine sechs Ritterpaare bereitstehen, um die Burg zu verteidigen, haben die Drachen den Kampf um die Burg gewonnen.

Also aufgepasst und viel Glück beim Kampf gegen die Drachen wünscht

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau

Castello del Drago

Will the valiant knights manage to defend their castle against the dragon? Together they are strong. A tactical approach to the game and a little luck with the dice will enable them to drive away the six dragons. A game that encourages the use of tactics and cooperative play.

Age:

Players:

Contents:

5 +

2 - 4

8 castle elements

16 knight game pieces

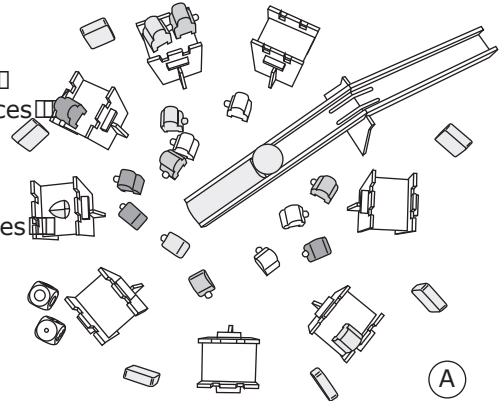
1 bridge

1 symbol die

1 dot die (1-6)

6 dragon game pieces

1 ball

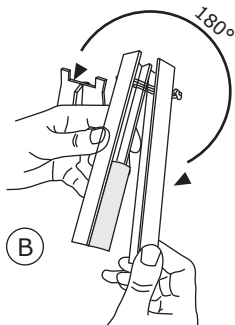


Game idea:

Illustration:

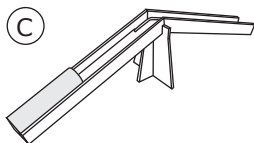
Barbara Schyns

Antje Flad



The castle dwellers are in a state of panic. Six dragons are prowling around the area, waiting for the opportunity to conquer the castle. If they manage to advance to the outer walls of the castle, the castle dwellers will be in danger. Luckily though, the valiant knights are on hand to help. By closing ranks and uniting forces, they battle to drive away the dragons.

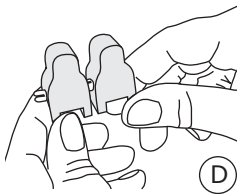
Game preparation:



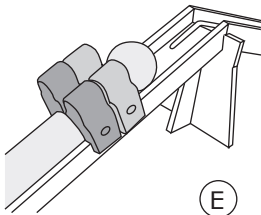
Place the 8 castle elements and the bridge element in a circle at the centre of the table with the dice. Position the bridge element (see illustration B,C) so that the wooden ball can roll down the ramp out of the castle without obstruction (see illustration A). Then, put the ball on the inside of the ramp and the knights inside the castle. Place the dragon figures at random around the castle.

How to play:

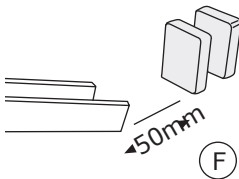
The youngest player starts by throwing the two dice together. If the colours of red, yellow, blue or green are thrown, the player brings a knight of the same colour into play and moves it by the number of dots shown on the other die along one of the castle elements.



The figures start out in the game on the castle element with the coat of arms. The knights' first move after being brought into play is in a clockwise direction. Then, they can be moved in any direction. When two figures of the same colour are already in the game, the player has the choice of either bringing another one into play or moving one of the two figures in any direction at the next throw of the die.

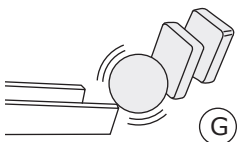


The objective is to get two knights of the same colour onto the same castle element (see illustration D), because when two knights meet they are paired up and can be placed on the inside of the ramp underneath the ball. Each time another pair of knights is placed on the ramp, the ball moves higher up.



If a player throws the colour white, he can move any knight or bring a new knight into play. When the dragon symbol is thrown, the first dragon is placed in the attack position. This is done by positioning one of the dragon pieces in an upright position approx. 5 cm in front of the ramp (see illustration F). Make sure that the rolling ball can knock down the dragons by placing them at a distance of approx. 1 cm behind one another. When the dragon symbol is thrown, the number die is ignored.

End of the game:



As soon as the sixth pair of knights is placed on the bridge element, the ball rolls down the ramp to knock over the dragons standing in front of it. When the dragons have been knocked over (see illustration G), the knights have successfully defended the castle and the game is won. However, if the dragon symbol is thrown for the sixth time before six pairs of knights have been formed to defend the castle, the dragons have conquered the castle.

Take care and good luck in the battle against the dragons!

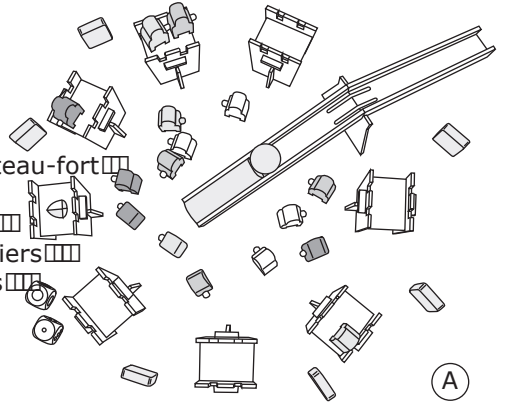
beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau

Castello del Drago

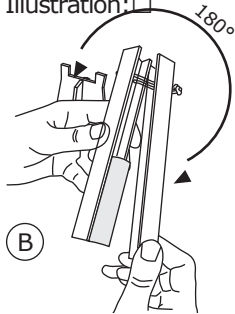
Est-ce que les vaillants chevaliers réussiront à défendre leur château-fort contre les dragons? L'union fait la force, et avec un peu de tactique et de chance lors du lancer de dé, ils sont en mesure de chasser de manière sûre les six dragons. Un jeu pour aiguiser le sens tactique et l'esprit de coopération.

Age :
Joueurs :
Contenu :

à partir de 5 ans
2 à 4
1 pont
1 boule
8 éléments de château-fort
1 dé à symboles
1 dé à points (1-6)
16 jetons de chevaliers
6 jetons de dragons



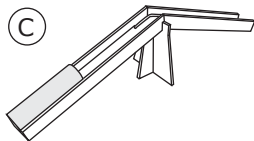
Idée du jeu :
Illustration :



Barbara Schyns
Antje Flad

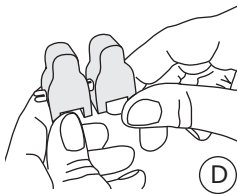
Les habitants du château-fort sont extrêmement agités. Six dragons sillonnent les alentours et attendent la première occasion venue pour conquérir le château fort. Le danger est à son comble lorsque les six dragons se trouvent devant le château-fort, mais heureusement, il y a encore les vaillants chevaliers. Tous se soutiennent mutuellement et tentent, par l'union des forces, de faire fuir les dragons.

Préparation du Jeu :

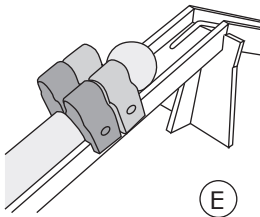


Les 8 éléments de tour et l'élément de pont sont disposés en cercle sur le centre de la table et les dés sont ajoutés. L'élément de pont est disposé de façon à ce que la boule en bois puisse rouler sans entraves sur le rail de roulement pour sortir hors du terrain du château-fort. (voir image A, B,C). A présent, la boule est posée sur la face inverse du rail de roulement et les figurines de chevalier sont placées dans la cour intérieure du château-fort. Les figurines de dragon sont réparties au hasard autour du château-fort.

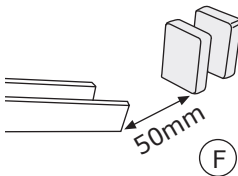
Déroulement du jeu : Le joueur le plus jeune commence et lance simultanément les deux dés. Si la couleur rouge, jaune, bleu ou vert apparaissent, une figurine de chevalier de la même couleur peut être placée sur l'un des éléments du château-fort en fonction du nombre de points affichés sur l'autre dé. Les figurines sont placées sur l'élément de château-fort qui



porte un écusson. Lors du placement, les chevaliers doivent, □ dans un premier temps, avancer dans le sens des aiguilles □ d'une montre, puis la direction de mouvement peut être □ librement choisie. Si deux figurines de la même couleur sont □ trouvent déjà sur le jeu, il ne faut pas forcément en utiliser □ une nouvelle mais on peut également déplacer celle se □ trouvant déjà sur la planche de jeu, et ce dans n'importe □ quelle direction. □



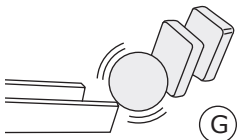
Le but est de rassembler sur un élément de château-fort □ deux figurines de chevalier de la même couleur, car dès □ que deux figurines de la même couleur se rencontrent (voir □ image D), elles sont réunies et peuvent maintenant être □ placées ensemble sur la face inverse du rail de déroulement, □ derrière la boule. Chaque paire de chevalier qui est placée □ fait remonter un peu plus la boule. (voir image E).□



Si la couleur du dé colorée est blanche, le joueur a le droit □ de déplacer ou de mettre en jeu la figurine de chevalier de □ son choix. Si c'est le dragon qui apparaît sur le dé, le premier □ dragon attaquant doit être mis en position. Pour ce faire, □ placer l'un des jetons de dragon de manière vertical à env. □ 5 cm devant le rail de roulement. (voir image F).□

Il convient de veiller à ce que la boule en roulement puisse □ renverser le dragon attaquant, c'est pour cette raison que □ les dragons doivent être placés à une distance d'env. 1 cm □ les uns derrière les autres. Lorsque le dragon apparaît sur □ le dé, le lancer de dés à points est annulé.□

Fin du jeu : □



Dès que la sixième paire de chevaliers a été introduite sur □ l'élément de pont, la boule roule le long du rail de roulement □ pour renverser le dragon se trouvant devant. (voir image □ G). Si ceci est un succès, les vaillants chevaliers ont réussi □ à défendre le château-fort et ont gagné le jeu. □

Toutefois, si le dragon apparaît pour la sixième fois sur le □ dé, celui-ci se met également en position et, si à l'issue de □ ce tour, les six paires de chevaliers ne sont prêtes à défendre □ le château-fort, ce sont les dragons qui ont remporté le □ combat pour conquérir le château-fort.

Soyez donc attentifs et bonne chance dans le combat contre les dragons.

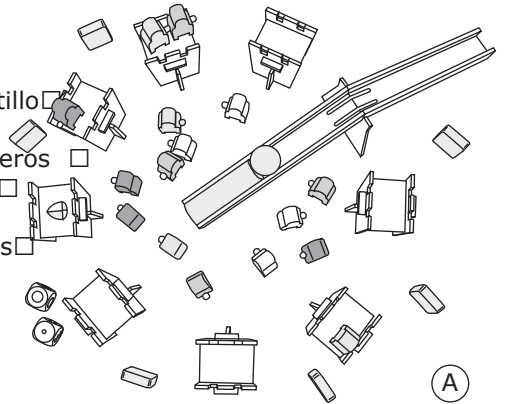
beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau

Castello del Drago

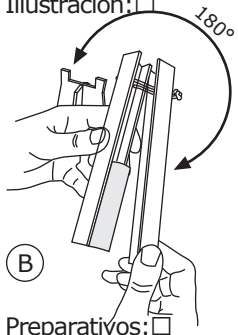
Los valientes caballeros están llamados a defender su castillo frente a los dragones. ¿Lo conseguirán? Juntos son fuertes, y con un poco de táctica y una pizca de suerte al tirar los dados, seguro que lograrán ahuyentar a los dragones. Un juego para estimular el pensamiento táctico y el sentido de cooperación en el juego.

Edad: □
Jugadores: □
Contenido: □

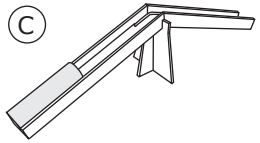
a partir de 5 años
2 - 4
8 elementos de castillo □
1 puente □□□□
16 figuras de caballeros □
1 dado de símbolos □
1 dado de puntos □
6 fichas de dragones □
1 bola □□



Idea del juego: □
Ilustración: □



Preparativos: □



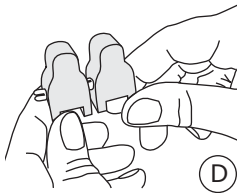
Barbara Schyns
Antje Flad □

Los habitantes del castillo están completamente alborotados. □ Seis dragones andan por los alrededores, acechando la □□□□ ocasión para tomar el castillo. Hay peligro cuando los seis □ dragones se encuentran directamente delante del castillo, □ pero ¡menos mal que todavía están los valientes caballeros! □□□□ Éstos se mantienen unidos y, aunando sus fuerzas, intentan □ poner a los dragones en fuga.

Los 8 elementos de castillo y el elemento de puente se □□□□ colocan en el centro de la mesa formando un círculo, y los □ dados se dejan junto a éste. El puente (ver foto B,C) se □□□□ dispone de tal manera, que la bola de madera pueda bajar □ rodando por la rampa sin problema al salir del recinto del □□ castillo (ver foto A). Para empezar, la bola deberá situarse □ en el lado contrario de la rampa, y las figuras de caballeros □ se colocan en el patio interior del castillo. Las fichas de □□□□ dragones se distribuyen arbitrariamente alrededor del castillo.

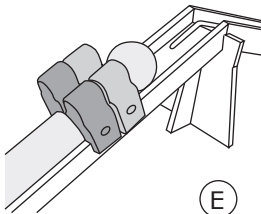
Cómo se juega: □

Empieza el jugador más joven tirando los dos dados a la □□□□ vez. Si el dado de símbolos indica uno de los colores rojo, □ amarillo, azul o verde, puede cogerse la correspondiente □□□□ figura de caballero y colocarse sobre uno de los elementos □ de castillo, contando el número que indique el otro dado. □□□□ Los caballeros parten desde el elemento de castillo con □□□□ escudo, yendo primero en el sentido de las agujas del reloj;



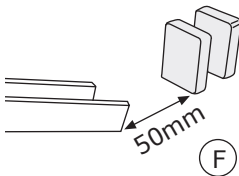
Después, puede elegirse libremente la dirección de avance de las figuras.

Si ya hay dos figuras del mismo color en el juego, no hace falta sacar forzosamente otra, sino también puede moverse una de estas dos haciéndola avanzar en la dirección que se quiera.



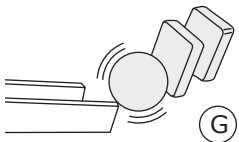
El objetivo consiste en juntar a dos figuras de caballeros del mismo color sobre un elemento de castillo, porque en cuanto se encuentran dos figuras del mismo color (ver foto D), se pueden unir y colocarse juntas en el lado contrario de la rampa, detrás de la bola.

Con cada pareja de caballeros que se coloque, la bola avanzará hacia arriba.



Si el dado indica el color blanco, el jugador puede mover o sacar una figura de caballero cualquiera. Si el dado indica el dragón, puede ponerse el primer dragón en posición de ataque. Para ello, se coloca de canto una ficha de dragón, aprox. 5 cm delante de la rampa. Deberá procurarse colocar los dragones de tal manera que la bola, al bajar rodando por la rampa, pueda derribarlos, es decir, que los dragones deberán disponerse uno detrás de otro con una distancia de aprox. 1 cm entre ellos. Si el dado indica el símbolo del dragón, el número que se haya sacado con el dado de puntos no se aplica.

Final del juego:



Al colocar la sexta pareja de caballeros en el elemento de puente, la bola bajará por la rampa para derribar a los dragones situados delante de la misma.

Si esto se consigue, los valientes caballeros habrán logrado defender el castillo con éxito y ganan la partida.

Pero si por sexta vez el dado indica el dragón, éste también se coloca en posición, y si al terminar esta partida no hubiera seis parejas de caballeros listos para defender el castillo, los dragones ganarán la batalla por el castillo.

Por lo tanto, ¡atentos todos y mucha suerte para vencer a los dragones! Esto os desea:

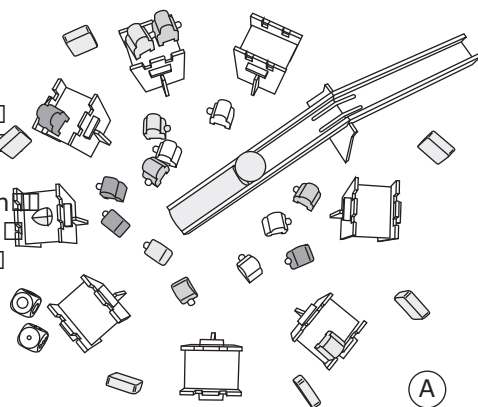
beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau

Castello del Drago

Slaagt u erin de burcht van de dappere ridders te verdedigen tegen de draken? Samen bent u sterk en met een beetje tactiek en een beetje geluk bij het gooien van de dobbelstenen kan u de zes draken zeker en vast verslaan. Een spel ter bevordering van de tactiek en het cooperatief spelen.

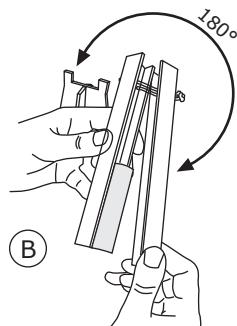
Leeftijd: □
Aantal spelers: □
Inhoud: □

vanaf 5 jaar
2 - 4
8 burchtelementen □□□
16 ridderspeelstenen □
1 brug □□
1 symbooldobbelsteen □
1 puntendobbelsteen □
6 draakspelstenen □□
1 houten bol □

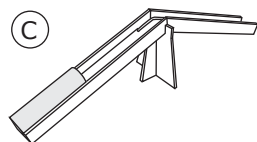


Spelidee: □
Illustratie: □

Barbara Schyns
Antje Flad □



Vorbereitung: □

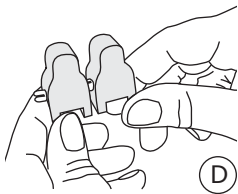


Er heerst grote opwinding bij de bewoners van de burcht. □□
Zes draken zwerven door de omgeving en wachten enkel □□
op een goede gelegenheid om de burcht te veroveren. Er □□
dreigt gevaar van zodra al de zes draken samen zich direct □
voor de burcht bevinden, maar gelukkig zijn de dappere □□□
ridders er ook nog. □
Allen hebben hetzelfde doel en trachten met verenigde □□□
krachten de draken op de vlucht te doen slagen.

De 8 burchtelementen en het brugelement worden in een □□
cirkel op het midden van de tafel gezet en de dobbelstenen □
worden erbij gelegd. Het brugelement (zie afbeelding □□□
B, C) wordt zodanig geplaatst dat de houten bol ongehinderd □
over de afrolbaan uit de burcht kan rollen (zie afbeelding □□
A). Nu wordt de houten bol aan de tegenovergestelde kant □
op de afrolbaan gelegd en de ridderfiguren worden opgesteld □
op de binnenkoer van de burcht. De draakfiguren worden □□
willekeurig verdeeld rondom de burcht.

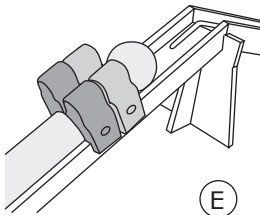
Verloop van het spel: □ De jongste speler begint en gooit beide dobbelstenen □□□
tegelijktijd. □

Indien er rood, geel, blauw of groen gegooid wordt mag □□□
een ridderfiguur van deze kleur voor het gegooide aantal □□□
punten op één van de burchtelementen gezet worden. De □
figuren worden ingezet bij het burchtelement met het wapen.



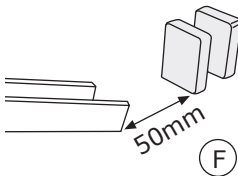
Bij het inzetten gaan de ridders eerst in de richting van het uurwerk, daarna mag de richting, waarin de ridders verplaatst worden, vrij gekozen worden. □

Wanneer er reeds twee figuren van dezelfde kleur in het spel zijn moet er niet noodzakelijk nog een nieuwe figuur ingezet worden, men mag ook één van de twee figuren in eender welke richting verplaatsen. □



Het is de bedoeling om twee ridderfiguren van dezelfde kleur samen te brengen op één burchtelement, want zodra twee figuren van dezelfde kleur samenkomen worden (zie afbeelding D) zij in elkaar gestoken en kunnen nu samen op de andere kant van de afrolbaan, achter de houten bol, gestoken worden. □

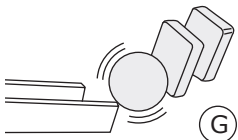
Met ieder ridderpaar, dat ingezet wordt, beweegt de houten bol zich verder naar boven (zie afbeelding E). □



Wanneer de kleur wit gegooid wordt met de dobbelstenen, mag de speler een ridderfiguur naar keuze verplaatsen of inzetten. Wanneer de draak gegooid wordt met de dobbelstenen, mag de eerste aanvallende draak in positie gezet worden. Hiervoor een van de draakspeelstenen ca. 5 cm vóór de afrolbaan op zijn kant zetten (zie afbeelding F). Er moet op gelet worden dat de rollende bol de draken omver kan werpen, daarom moeten de draken op een afstand van 1 cm achter elkaar staan. Wanneer het draaksymbool gegooid wordt, valt de worp met de getallen weg. □

Einde van het spel: □

Zodra het zesde ridderpaar op het brucelement gestoken wordt, rolt de bol langs de afrolbaan naar beneden om de daarvóór staande draken omver te werpen (zie afbeelding G). □

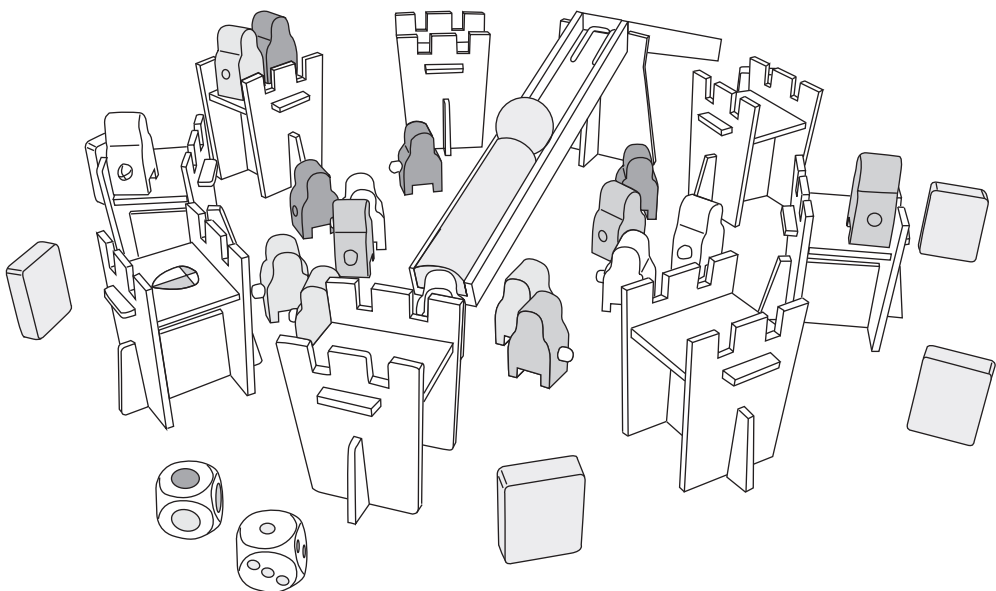


Indien dit lukt hebben de dappere ridders de burcht met succes verdedigd en het spel gewonnen. □

Indien echter voor de zesde keer de draak gegooid wordt, dan gaat deze eveneens in positie en wanneer er na afloop van deze spelronde geen zes ridderparen klaar staan om de burcht te verdedigen, dan hebben de draken de strijd om de burcht gewonnen. □

Dus opgelet en veel geluk in de strijd tegen de draken wenst

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau



beleduc

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D- 09526 Olbernhau
www.beleduc.de

Tel. + 49 37360 162 0
Fax + 49 37360 162 29
beleduc@t-online.de

© 2005



Für Kinder unter drei Jahren nicht geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile.
Diese Angaben bitte aufbewahren.

Attention! Not suitable for children under 3 years. Contains little pieces which can be
swallowed by a small child. Please retain address.

Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Contient de petites pièces pouvant
présenter un risque d'étouffement. Conservez les informations, s'il vous plaît.

Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar i.v.m. kleine onderdelen. Deze informatie goed
bewaren.

¡Atención! No apto para menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas que podrían ser
tragados o inhalados por niños pequeños. Rogamos guarden esta advertencia.