

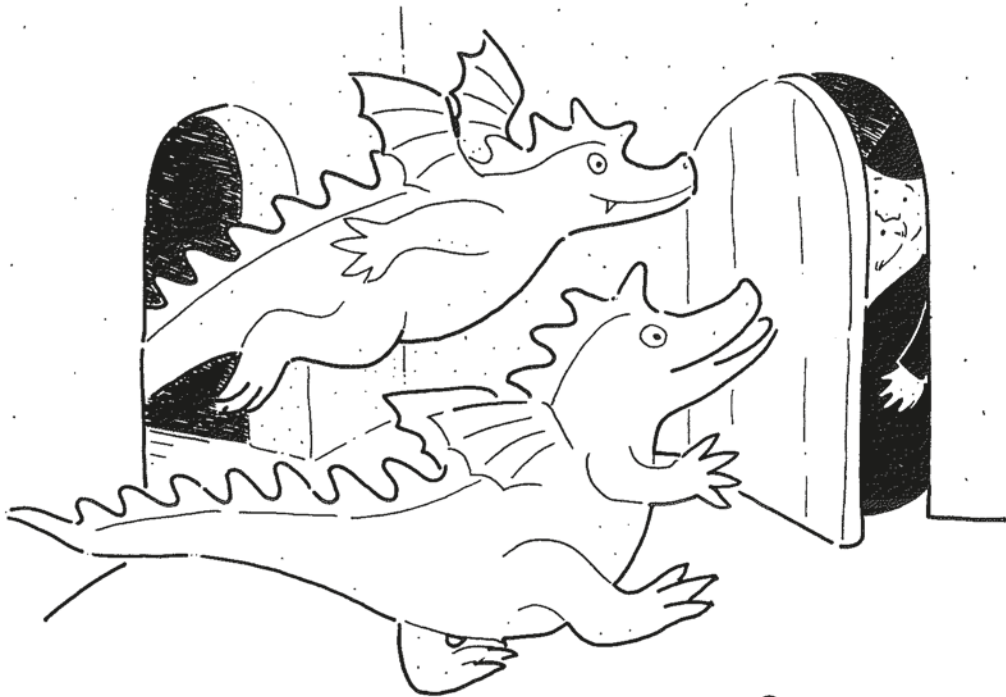
# Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

Nr. 4252

# Dri- Dra- Drachenburg



HABA®

Copyright Habermäß - Spiele Rodach 1997

Habermaab Spiel Nr. 4252

# Dri-Dra-Drachenburg

Buch und Spiel für die 1-2 Kinder ab 2 Jahren.

Idee: Anja Wrede

Grafik: Thomas Müller

Liebe Eltern,

Sie haben für Ihr Kind ein vielseitiges Produkt erworben. Mit den beiden Spielfiguren wird es zu einem fröhlichen Spielzeug für Kinder ab 2 Jahren.

Wenn Ihr Kind mit ca. 3 Jahren beginnt, erste, einfache Regelspiele zu verstehen, wird das Spielzeug zu einem Wettlaufspiel. Erstes Symbolverständnis, Farbwahrnehmung und feinmotorische Geschicklichkeit werden geübt, wenn die Drachen durch die Burg sausen.

Viel Spaß mit den Dri-Dra-Drachen!

## **Spielinhalt:**

1 SpielBuch

2 Drachen

3 Spielsteine

1 Beutel

## **Spielziel:**

Die beiden Drachen versuchen, so schnell wie möglich in das Zimmer des großen Zauberers zu kommen. Sie verstecken sich gut - denn manchmal macht Karl, der große Zauber, seine Zimmertür auf und versucht, sie zu erwischen.

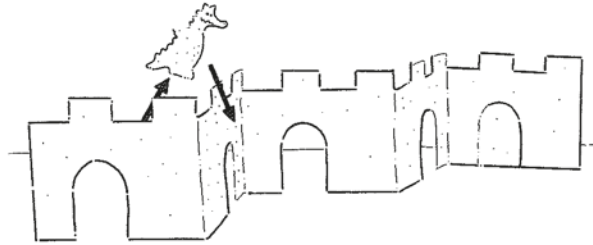
## **Spielvorbereitung:**

Jedes Kind sucht sich einen Drachen aus und stellt ihn vor die Titelseite des Buches. Die Tür zu Karls Zimmer ist geschlossen. Die 3 Spielsteine kommen in den Beutel.

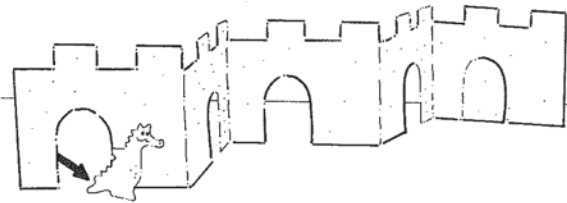
## **Spielablauf:**

Zieh einen Spielstein aus dem Beutel und zeige ihn.

### Auf dem Stein ist zu sehen:



... **die Wolke (türkis)**. Dein Drache schwebt laut fauchend über eine Buchseite ins nächste Zimmer und versteckt sich schnell an der Wand.



... **das Paar Drachenfüße (rosa)**. Leise schleicht sich dein Drache durch eine Türöffnung und drückt sich eng an die Wand.

Achte beim Verstecken darauf, daß weder Schwanz noch Nase durch die Tür schauen!



... **der Zauberhut (violett)**. O weh - Karl will die Drachen aus der Burg vertreiben, weil sie ihn erschrecken und so vom Zaubern abhalten. **Du spielst nun den Zauberer Karl**. Dein Drache bleibt zunächst, wo er ist. Geh zur Buchrückseite und **öffne die Tür**. **Sieh durch die Türöffnungen hindurch....**

### Du siehst:

... **den anderen Drachen**. Er hat sich nicht gut genug versteckt. Weil deine Adleraugen ihn entdeckt haben, darf dein Drache ein Zimmer weiter.

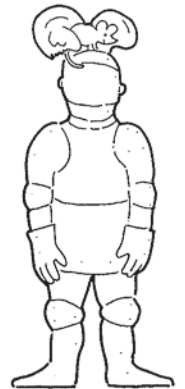
... **nur leere Räume**. Du schließt die Tür wieder. Es passiert nichts. Alle sind gut versteckt.

... **deinen eigenen Drachen**. Nein, du siehst ihn nicht, denn immer wenn du selbst durch die Tür siehst, ist dein Drache für Karl, den Zauberer unsichtbar.

Stecke anschließend den Spielstein in den Beutel zurück. Gib den Beutel weiter.

### Spielende:

Wenn der erste Drache im Zimmer des Zauberers angekommen ist, ruft er laut einen Drachenschrei und gewinnt so die Partie.



# Dri-Dra-Dragon Castle

Book and game for 1-2 players aged 2 and up.

Game idea: Anja Wrede

Graphics: Thomas Müller

Dear parents,

You have acquired a quality product for your children. The two play figures make it a joyful toy for children aged 2 and up.

When your child reaches the age of approximately 3 years and starts to understand first simple game rules, this toy can become a fun spirited competitive game. First comprehension of symbols, perception of colors and motor skilfulness are practised while the dragons are moving through the castle.

Have a lot of fun with the dri-dra-dragons!

## Contents:

- 1 game book
- 2 dragons
- 3 game counters
- 1 bag

## Aim of the game:

The two dragons try to get as quickly as possible into the room of the big magician. They are hiding themselves well - because now and again Charlie, the big magician opens his door and tries to catch them.

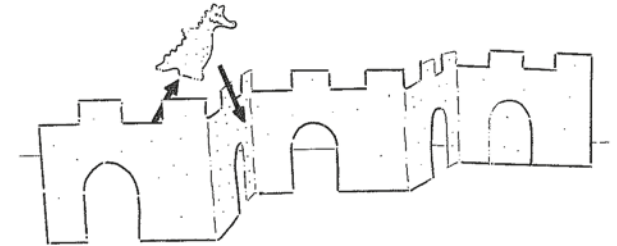
## Preparation of the game:

Each player chooses a dragon and places it in front of the first page of the book. The door of Charlie's room is closed. The 3 counters are put into the bag.

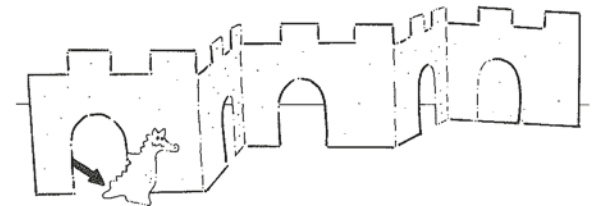
## How to play:

Draw one counter from the bag and show it.

## On the counter appears:



... **the cloud (turquoise)**. Your dragon hisses loudly and hovers over one page of the book into the next room and hides quickly close to the wall.



... **a pair of dragon feet (pink)**. Your dragon creeps quietly through a door opening and presses himself close to the wall.

When hiding make sure that neither tail nor nose peep through the door!



... **the magic hat (violet)**. Oh dear! Charlie wants to chase away the dragons from the castle, because they always startle him and stop him from performing magic. **Now you play being Charlie the magician.** Your dragon stays where it is. Go to the the backside of the book and **open the door.** Look through the door openings and ...

### You see:

... **the other dragon**. He hasn't hidden well enough. Since your eagle eye has discovered him your own dragon can move one room further.

... **only empty rooms**. You close the door again. Nothing happens. All dragons are well hidden.

... **your own dragon**. No, you won't see him, because whenever you look yourself through the door your dragon is invisible to Charlie the magician.

After that you put the counter back into the bag. Pass on the bag.

### **End of the game:**

As soon as the first dragon has arrived at Charlie's room, he makes a loud dragon yell and wins the round.



Habermaab jeu no. 4252

## Le château des dragons

Livre et jeu pour 1 à 2 enfants à partir de 2 ans.

Idée: Anja Wrede

Design: Thomas Müller

Chers parents,  
vous avez acheté un jeu aux multiples possibilités à vos enfants. Avec ses deux personnages ce jouet réjouira les enfants à partir de 2 ans. Lorsqu'à l'âge d'environ 3 ans votre enfant commence à comprendre les premiers jeux simples comportant des règles, ce jeu se transforme en course. Il permet d'exercer la compréhension des symboles, la perception des couleurs et la motricité, lorsque les dragons foncent à travers le château.

Amusez-vous bien avec les dragons!

### **Contenu du jeu:**

1 livre de jeu

2 dragons

3 pions

1 sac

### **But du jeu:**

Les deux dragons essaient d'entrer le plus vite possible dans la chambre du grand magicien. Ils se cachent bien car Charlie, le grand magicien, ouvre parfois la porte de sa chambre et essaie de les attraper.

### **Préparation du jeu:**

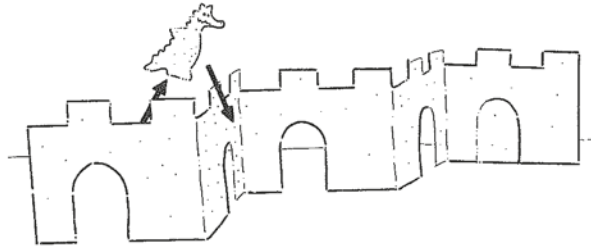
Chaque joueur choisit un dragon et le place devant la couverture du livre. La porte d'entrée de la chambre de Charlie est fermée. Les 3 pions doivent être mis dans le sac.

### **Déroulement du jeu:**

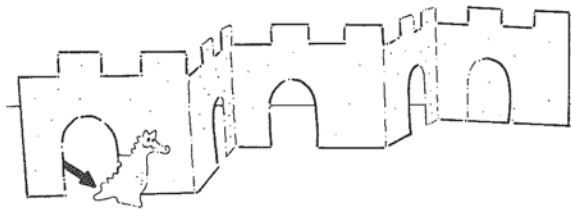
Sors un pion du sac et montre-le.



On voit sur le pion:



... **le nuage (turquoise)**. Ton dragon plane en crachant le feu bruyamment au-dessus d'une page du livre jusqu'à la prochaine chambre et se cache rapidement près du mur.



... **la paire de pieds de dragon (rose)**. Ton dragon se glisse furtivement en silence par une ouverture de porte et se plaque contre le mur.

Lorsque tu caches un dragon, fais attention à ce que ni sa queue ni son nez ne dépassent par la porte!



... **le chapeau magique (violet)**. Aïe! Aïe! Aïe! Charlie veut chasser les dragons du château parce qu'ils ne cessent de l'effrayer et l'empêchent ainsi de faire ses tours de magie. **Tu joues maintenant Charlie le magicien.** Ton dragon reste tout d'abord là où il est. Vas au dos du livre et ouvre la porte. Jette un coup d'œil à travers les ouvertures des portes...

Tu vois:

... **l'autre dragon**. Il ne s'est pas assez bien caché. Parce que tes yeux d'aigle l'ont découvert, ton dragon peut avancer d'une chambre.

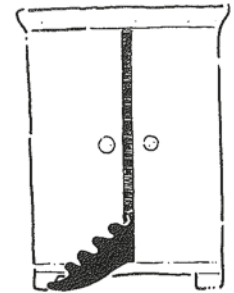
... **des salles vides uniquement**. Tu refermes la porte. Rien ne se passe. Tout le monde est bien caché.

... **ton propre dragon**. Non, tu ne le vois pas car à chaque fois que tu jettes un coup d'œil toi-même à travers la porte, ton dragon reste invisible pour Charlie le magicien.

Remets ensuite le pion dans le sac et donne le sac au joueur suivant.

Fin du jeu:

Lorsque le premier dragon est arrivé dans la chambre du magicien, il se met à crier très fort et gagne ainsi la partie.



# Dri-dra-draakenburcht

Boek en spel voor 1-2 kinderen vanaf 2 jaar.

Idee: Anja Wrede

Grafiek: Thomas Müller

Beste ouders,

U heeft voor uw kind een veelzijdig product aangeschaft. Met de beide spelfiguren is het een vrolijk stuk speelgoed voor kinderen vanaf 2 jaar. Wanneer uw kind vanaf ongeveer z'n 3e jaar voor het eerst begint eenvoudige spelregels te begrijpen, verandert het speelgoed in een hardlopedstrijd. Vormherkenning, kleurwaarneming en motorische vaardigheden worden geoefend terwijl de draaken door de burcht gieren.

Veel plezier met deze dri-dra-draaken!

## Spelinhoud:

1 speelboek

2 draaken

3 speelstenen

1 buidel

## Doel van het spel:

Beide draaken proberen om zo snel mogelijk de kamer van de grote tovenaars te bereiken. Ze houden zich goed verborgen, want regelmatig doet Karel, de grote tovenaars, zijn kamerdeur open en probeert ze te betrappen.

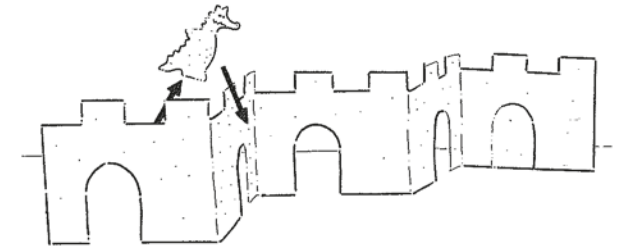
## Spelvoorbereiding:

Elk kind kiest een draak uit en stelt deze op voor de titelpagina van het boek. De deur van Karels' kamer is gesloten. De 3 speelstenen worden in de buidel gestopt.

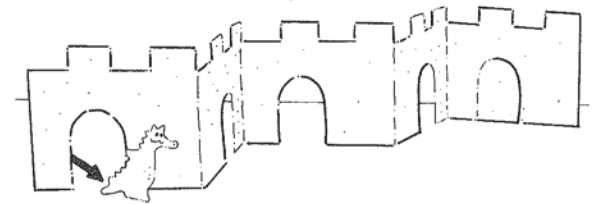
## Spelverloop:

Haal een speelsteen uit de buidel tevoorschijn en laat hem zien.

## Op de steen is te zien:



... een wolk (turkoois). Je draak vliegt luid snuivend over een blad-zijde naar de volgende kamer en verstopt zich snel tegen de muur.



... een paar draakenpoten (roze). Stilletjes sluipt je draak door de deur-opening en drukt zich dicht tegen de wand.

Let er bij het verstoppertje op dat neus noch staart door de deur te zien zijn!



... de toverhoed (paars). O wee. Karel gaat de draaken uit de burcht verjagen, omdat ze hem steeds aan het schrikken maken en hem van zijn toverkunsten afhouden. Nu moet jij voor Karel de tovenaars spelen. Jouw draak blijft waar hij is. Ga naar de achterkant van het boek en doe de deur open. Kijk nu door de deuropeningen heen ...

### Je ziet:

... **de andere draak.** Hij heeft zich niet goed genoeg verstopt. Omdat jouw adelaarsogen hem hebben ontdekt, mag jouw draak een kamer naar voren.

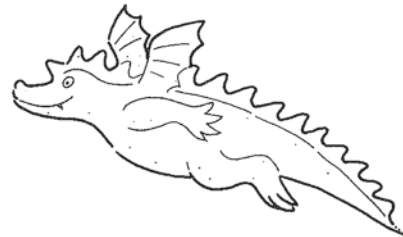
... **alleen maar lege kamers.** Je doet de deur weer dicht. Er gebeurt niets. Ze zijn allemaal goed verstopt.

... **je eigen draak.** Nee, die zie je niet, want telkens wanneer je zelf door de deur kijkt, is je draak voor Karel de tovenaar onzichtbaar.

Steek vervolgens de speelsteen terug in de buidel. Geef de buidel door.

### Einde van het spel:

Wanneer de eerste draak in de kamer van de tovenaar is aangekomen, slaakt hij een luide drakenkreet en wint zo de partij.





Habermaas GmbH, 96473 Rodach, Postfach 1107

TL 29853

Auf. 1997/1