

#### Einlegen der Batterien

#### Wichtig: Batteriehinweis

Bitte bewahren Sie diese Information zur späteren Verwendung auf. Batterien dürfen nur von Erwachsenen ausgetauscht werden.

#### Warnhinweis:

1. Wir bitten um genaue Beachtung der folgenden Anweisungen. Verwenden Sie nur die angegebenen Batteriearten und legen Sie diese gemäß den + und - Mungszeichen korrekt ein.
2. Ungleiche Batterietypen (Standard- (Zinkkohle) und Alkaline-Batterien) sowie neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden.
3. Leere oder verbrauchte Batterien bitte nicht im Spielzeug belassen.
4. Entfernen Sie die Batterien, wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird.
5. Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
6. Sollte das Produkt elektrische Störungen hervorrufen oder selbst durch solche beeinflusst werden, bewahren Sie es bitte außerhalb der Reichweite anderer elektrischer Geräte auf. Sofern erforderlich, scharten Sie das Produkt zunächst aus und wieder an, oder entfernen Sie die Batterien und legen Sie diese erneut ein.
7. AUFLADBARE BATTERIEN BITTE NICHTVERWENDEN. ANDERE BATTERIEARTEN NICHT AUFLADEN



#### Inhalt

Batteriebetriebener Drache  
(3-teilig), Spielbrett,  
8 Spiel-Edelsteine (4 x rot, 4 x blau),  
1 Set goldene Dracheneier,  
4 Abenteuer-Spielfiguren,  
1 Würfel, Aufkleberblatt.

#### Ziel des Spiels

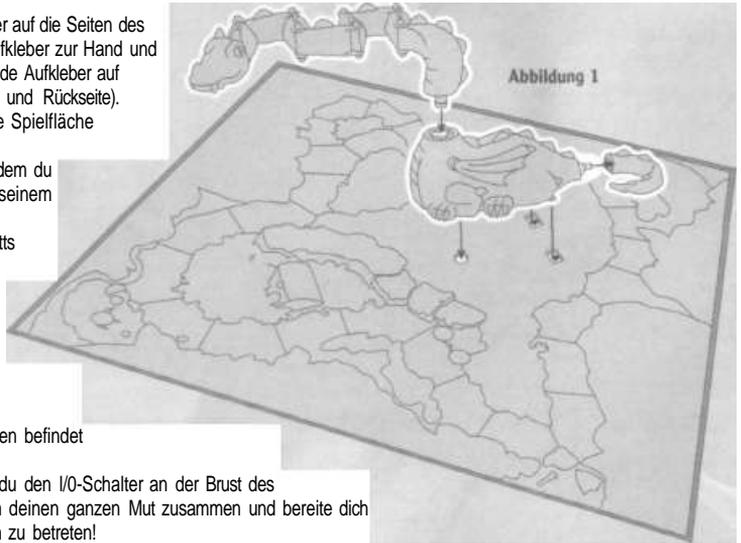
Ein Edelstein von jeder Farbe zurück zu dem Eingang der Höhle zu bringen, die goldenen Dracheneier zu erbeuten und der erste Spieler zu sein, der mit dem goldenen Schatz aus der Drachenhöhle flüchten kann.

#### Kurzregeln

- Baue das Spiel zusammen, indem du den Drachen in der Spielbrett-Mitte befestigst, die farbigen Edelsteine auf die entsprechenden Farbfelder des Spielbretts legst und schließlich die Dracheneier auf der Treppe verteilst.
- Suche dir eine Abenteuerer-Figur aus und stelle sie vor den Höhleneingang.
- Würfel, ziehe mit deinem Abenteuerer die gewürfelte Felderanzahl über das Spielbrett und führe die Anweisungen aus, die dir die Spielbrett-Felder vorgeben. Versuche, einen Edelstein zu erbeuten - und zwar, indem du a) auf einem Edelstein-Feld landest, b) auf einem Feld landest, auf dem bereits ein anderer Abenteuerer steht, der einen Edelstein trägt, c) auf einem "Gehe zu einem Edelstein" Feld landest oder d) auf einem "Nimm einen Edelstein" Feld landest.
- Wenn du eine grüne 3 oder 5 würfelst, erweckst du den Drachen zum Leben (**nachdem** du mit deinem Abenteuerer gewandert und die Spielfeld-Anweisungen ausgeführt hast). Ist der Drache geschickter als du und schlägt mit seinem gefährlichen Drachenhals einen bereits eingesammelten Schatz (Edelstein oder Dracheneier) von deinem Kopf, so legst du den Schatz, der heruntergestoßen wurde, wieder auf das Feld, auf dem er ursprünglich lag. Dann begib dich wieder auf die Suche nach einem anderen Edelstein.
- Ist ein Edelstein erst einmal in deinem Besitz, legst du ihn auf den Kopf deines Abenteuerers und versuchst, ihn so schnell wie möglich zurück zum Höhleneingang zu bringen. Dann halte nach dem zweiten Edelstein Ausschau - denn du benötigst von jeder Farbe einen Stein.
- Hast du beide Steine gesammelt, darfst du erneut die Höhle des Drachen betreten und bei der Treppe versuchen, den wertvollen Schatz - die goldenen Dracheneier - zu schnappen.
- Der erste Abenteuerer, der die goldenen Eier erbeutet und aus der Höhle heraus und zum Höhleneingang bringt, gewinnt!

## Vorbereitung

1. Klebe jeweils einen Zahlenaufkleber auf die Seiten des Würfels. Dann nimm die Figurenaufkleber zur Hand und klebe jeweils zwei übereinstimmende Aufkleber auf eine Abenteuer-Spielfigur (Vorder- und Rückseite).
2. Lege das Spielbrett auf eine ebene Spielfläche (Tisch oder Boden).
3. Baue den Drachen zusammen, indem du seinen Hals und den Schwanz an seinem Körper befestigst. Dann setze den Drachen in die Mitte des Spielbretts (siehe Abbildung 1).
4. Suche dir eine Abenteuer-Figur aus und stelle sie auf das Feld "Höhleingang".
5. Lege die Edelsteine auf ihre jeweiligen, runden Felder. Dann setze die "goldenen Eier" auf das Eier-Feld, das sich vor dem Drachen befindet (siehe Abbildung 2).
6. Schalte den Drachen ein, indem du den I/O-Schalter an der Brust des Drachens auf I stellst. Dann nimm deinen ganzen Mut zusammen und bereite dich darauf vor, die Höhle des Drachen zu betreten!



## Spielen

Bevor du beginnst, schaltest du den Drachen ein. Dann warte, bis der Drachenhals zum Stillstand kommt. Der Spieler, der der Stelle, an der der Kopf letztendlich stehen bleibt, am nächsten ist beginnt das Spiel. Danach ist sein linker Nachbar an der Reihe. Wenn du an der Reihe bist, führst du die folgenden Spielschritte aus:

1. Werfe den Würfel und wandere mit deinem Abenteuerer über das Spielbrett.
  2. Wenn du auf einem beschrifteten Feld landest, führst du die Anweisungen aus, die dieses Feld dir vorgibt.
  3. Wenn du eine grüne 3 oder 5 würfelst, schaltest du den Drachen ein.
  4. Versuche, einen Edelstein zu erbeuten und trage ihn zurück zum Höhleingang. Ziehe wieder los und erbeute einen Edelstein in der anderen Farbe. Bringe auch ihn zurück zum Höhleingang. Dann mach dich auf die Suche nach den "goldenen Eiern".
  5. Ergreife die goldenen Eier und fliehe mit ihnen aus der Höhle des Drachen und zurück zum Höhleingang, um das Spiel zu gewinnen.
1. **Werfe den Würfel und bewege deinen Abenteuerer**
    - Du darfst dich in jede der beiden Richtungen bewegen.
    - Du musst die gesamte Felderanzahl, die du gewürfelt hast, ziehen (außer, wenn du den Höhleingang oder das Dracheneier-Feld erreichen willst. Mehr dazu erfährst du aber später).
    - Mehrere Abenteuerer dürfen sich ein und dasselbe Feld teilen.
    - Du darfst erst dann die Stufen zu dem gefährlichen Drachen emporsteigen, wenn du von jeder Farbe einen Edelstein gesammelt hast - denn nur dann kannst du diesen Pfad entschlüsseln. Sieh dir dazu den Abschnitt "Ergreife die goldenen Dracheneier" an.

## 2. Führe die Anweisungen auf den Spielbrett-Feldern aus:

### Gehe zu einem Edelstein

Wenn sich noch kein Edelstein auf dem Kopf deines Abenteurers befindet, begibst du dich auf ein Feld mit einem Edelstein und legst ihn deinem Abenteurer auf den Kopf.

Besitzt dein Abenteurer aber bereits einen Edelstein (oder ist in der erforderlichen Farbe kein Edelstein mehr vorhanden), ignorierst du diese Anweisung einfach.

### Nimm einen Edelstein (von einem Mitspieler)

Befindet sich auf dem Kopf deines Abenteurers noch kein Edelstein, so darfst du einen Edelstein nehmen, den irgendein anderer Abenteurer gerade trägt, und deiner eigenen Spielfigur auf den Kopf setzen.

Besitzt dein Abenteurer bereits einen Edelstein, ignorierst du diese Anweisung einfach.

Falls keiner der anderen Abenteurer einen Edelstein in der Farbe trägt, die du gerade benötigst, ignorierst du diese Anweisung ebenfalls.

### Nimm die Dracheneier (von einem Mitspieler)

Wenn ein gegnerischer Abenteurer bereits die "goldenen Eier" trägt, darfst du sie jetzt nehmen und deinem eigenen Abenteurer auf den Kopf setzen. Befindet sich auf deiner Spielfigur gerade ein Edelstein, so legst du den Edelstein auf das Feld deines Abenteurers und nimmst dir stattdessen die goldenen Eier (falls bis zu diesem Zeitpunkt keiner die goldenen Eier erreicht hat, ignorierst du diese Anweisung einfach). Dann mach dich schnell auf den Weg zurück zum Höhleneingang, um das Spiel zu gewinnen!

**Hinweis: So erhältst du die Edelsteine/goldenen Eier von einem deiner Mitspieler:** Du darfst auch dann die Edelsteine oder goldenen Eier von einem Mitspieler nehmen, wenn du auf einem Feld landest, auf dem bereits ein anderer Abenteurer steht, und diese auf seinem Kopf trägt. Falls dies geschieht, nimmst du den Edelstein/die goldenen Eier von der anderen Spielfigur herunter und setzt sie deiner eigenen auf den Kopf.

### Noch einmal würfeln

Werfe den Würfel erneut und ziehe noch einmal über das Spielbrett. **Hinweis:** Falls du dieses Feld durch das Würfeln einer grünen 3 oder 5 erreicht hast, schaltest du zuerst den Drachen ein, würfelst und ziehst dann mit deinem Abenteurer über das Spielbrett. Sieh dir dazu den Abschnitt "Erwecke den Drachen zum Leben" an.

### Betrete den Geheimgang

Wenn du dich dafür entscheidest, den Geheimgang zu nehmen, darfst du diesen von allen Eingängen aus betreten. Allerdings musst du, wenn du erst einmal den Ausgang auf der anderen Seite erreicht hast, stehen bleiben (selbst, wenn deine gewürfelte Augenzahl noch freie Felder zeigt). Jetzt wartest du, bis du wieder an der Reihe bist - denn erst dann darfst du noch einmal würfeln und deine abenteuerliche Reise fortsetzen.

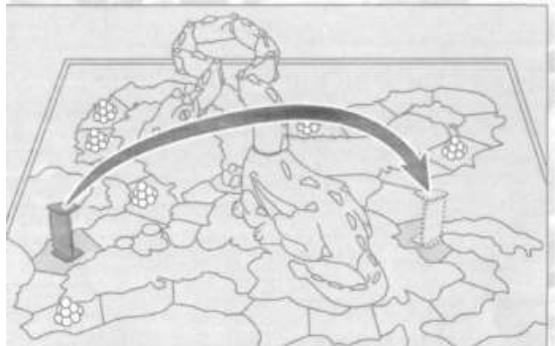


Abbildung 3

So bewegst du dich durch den Geheimgang "Schwimme" von einer Spielbrettseite auf die andere (siehe Abb. 3)!

## 3. Erwecke den Drachen zum Leben

Wann immer du eine grüne 3 oder 5 würfelst, musst du den Drachen zum Leben erwecken! Drücke dazu den Stachel am Rücken des Drachen (siehe Abbildung 4) und nimm dich in Acht! Denn nun schlägt der Drache wild um sich und versucht, die Abenteurer um ihre Beute zu bringen! Jeder Schatz (Edelstein oder Dracheneier), den er von einem Abenteurer herunterreißt, ist verloren und muss wieder auf das Feld gelegt werden, von dem er heruntergestoßen wurde. Der Abenteurer selbst muss nun in einem folgenden Spielzug erneut versuchen, dieses Feld zu erreichen, um den verlorenen Schatz wieder einzusammeln (in diesem Fall musst du dieses Feld zunächst verlassen, um dann in einem folgenden Spielzug wieder hierher zurückzukommen). Falls ein Abenteurer vollständig von dem hinterhältigen Drachen umgestoßen wurde, setzt du ihn einfach dorthin zurück, wo er stand.

**Vergiss nicht:** Du erweckst den Drachen immer dann zum Leben, wenn du eine grüne 3 oder 5 gewürfelt hast.

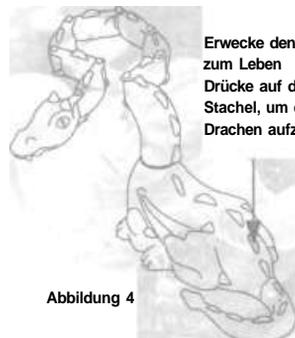


Abbildung 4

Erwecke den Drachen zum Leben  
Drücke auf diesen Stachel, um den Drachen aufzuwecken.

## Ergreife mit deinen Edelsteinen die Flucht

Sobald dein tapferer Abenteurer einen Edelstein erobert hat, versuchst du, ihn schnell zum Höhleneingang zu bringen (den Höhleneingang selbst musst du nicht mit genauer Augenzahl erreichen). Falls dein Edelstein auf diesem Weg von dem Drachen heruntergestoßen oder von einem anderen Mitspieler entwendet wird, begibst du dich sofort auf die Suche nach einem anderen Edelstein. Hast du erst einmal den Höhleneingang mit einem Edelstein erreicht, hebst du ihn von dem Abenteurer herunter, legst ihn vor dich und versuchst schnell, auch noch den zweiten Stein zu finden.

**Denke daran:** Es kann sich immer nur ein einziger Edelstein auf dem Kopf deines Abenteurers befinden. Und da du ja 2 verschiedenfarbige Steine zum Höhleneingang bringen musst, kannst du keinen Stein aufheben oder von einem Mitspieler nehmen, den du bereits in derselben Farbe besitzt.

## Ergreife die "goldenen Dracheneier"

Nachdem du bereits zweimal zum Höhleneingang zurückgekehrt bist (und zwar mit 2 verschiedenfarbigen Edelsteinen), versuchst du nun, so schnell wie möglich die Stufen emporzusteigen, die zu dem hinterhältigen Drachen führen. Wenn du als erster Spieler diese Stufen erreichst - STOPP! (selbst, wenn noch gewürfelte Schritte übrig sind). Lege deine Edelsteine auf die Stufen (siehe Abbildung 5), um so den Eingang zur Treppe für alle anderen Abenteurer zu versperren. Sofern du noch Schritte übrig hast, kannst du sie jetzt beenden. Falls nicht, wartest du, bis du wieder an der Reihe bist. Wenn du das Eier-Feld erreichst (auch dieses musst du nicht mit genauer Schrittzahl erreichen), nimmst du die "goldenen Eier" und legst sie auf den Kopf deines Abenteurers. Dann gehe sofort zur Rutsche und "rutsche" wieder hinunter auf den Höhlenpfad. STOPP! Dann hältst du an. Wenn du wieder an der Reihe bist, versuchst du, schnell mit deinem wertvollen Schatz aus der Höhle zu flüchten und den Höhleneingang zu erreichen. Denn in der Höhle selbst kann jeder andere Abenteurer versuchen, dir die goldenen Eier wieder zu entwenden (und so tun, als ob er selbst so wagemutig war, die Eier zum Höhleneingang zu bringen) - sogar dann, wenn dieser Abenteurer vorher keinen einzigen Edelstein gesammelt hat.



Abbildung 5

## Gewonnen!

Der erste Spieler, der erfolgreich und mutig die goldenen Dracheneier aus der Höhle geschnappt und zum Höhleneingang gebracht hat, hat das Spiel gewonnen!

## Falls der Drache nicht richtig funktioniert

- Falls sich die Drachenhals-Teile voneinander lösen, befestigst du sie wieder, indem du die Stifte in die Löcher steckst und einrasten lässt. Hinweis: Auf jedem Hals-Teil befindet sich eine Zahl, anhand derer du die richtige Reihenfolge feststellen kannst. (Vom Kopf an gezählt verlaufen die Hals-Teile in aufsteigender Reihenfolge nach unten zum Rücken). Wenn du den Hals wieder zusammenbaust, achtest du bitte auch auf die richtige Anordnung der Stacheln.

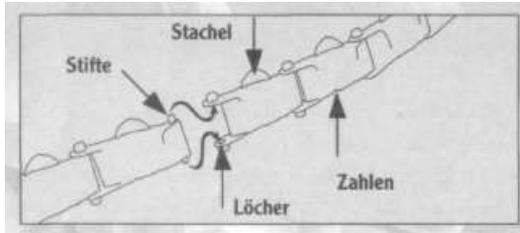


Abbildung 6

- Wenn der Drache nicht ordnungsgemäß funktioniert, schiebst du den I/O-Schalter (=EIN/AUS) auf 0 (=AUS) und dann wieder zurück auf I (=EIN).
- Treten noch immer Störungen auf, entfernst du die Batterien und legst diese erneut ein oder tauschst sie gegen neue Batterien aus.

## Aufbewahrung

- Baue den Drachenhals ab und löse seinen Körper vom Spielbrett.
- Lege alle Zubehörteile wieder in die Spieleschachtel und verschließe sie mit dem Deckel, bevor du das Spiel für spätere Drachenabenteurer zur Seite legst.