

Дракоша Драги



Игра – соревнование драконов «кто сильнее дунет»
для 2-4 игроков в возрасте от 4 до 99 лет

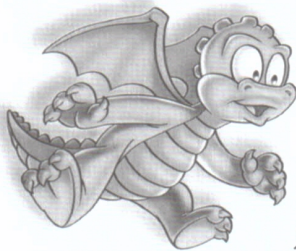
Ravensburger® game nro. 21 071 8

Авторы: Anja Wrede und Christoph Cantzler

Иллюстрации: Dynamo Ltd.

Дизайн: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)

Фото: Christof Herdt · Redaktion: Stefanie Fimpel

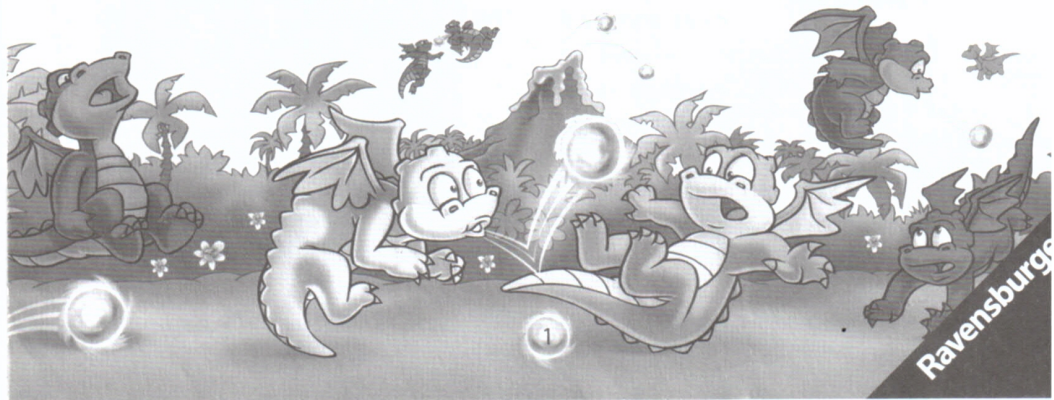


Дракоша Драги с друзьями мечтают только об одном:
научиться извергать огонь как взрослые драконы!
В этом им помогут усердные упражнения и вкусные
огненно-острые фрукты драконов!
Не долго думая, Драги со своей дерзкой командой
устраивают на вулкане соревнования «кто сильнее дунет».

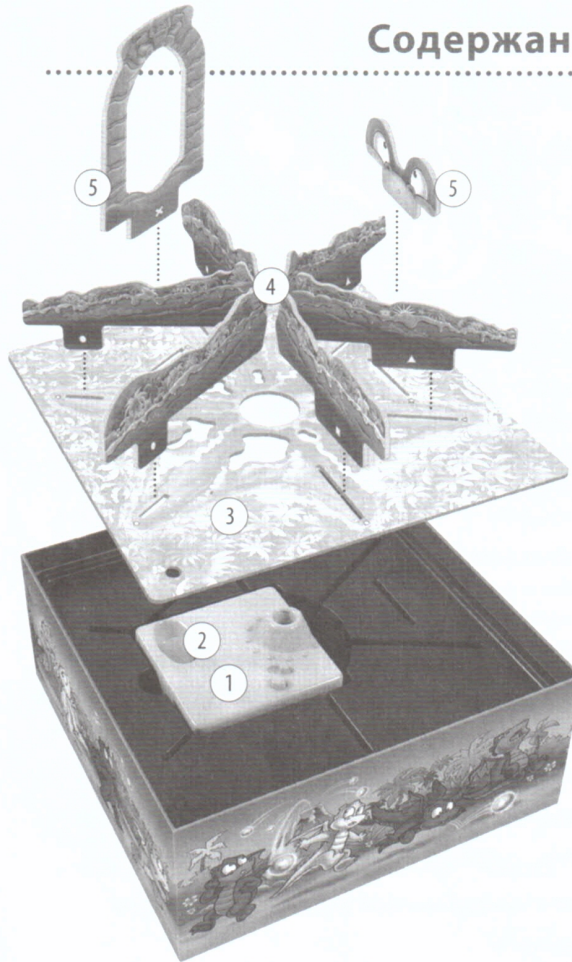


Кому удастся ловко и точно направить парящий огненный шар в правильный сектор
вулкана, может собирать фрукты драконов!

Напряжение растёт! Кто из дракончиков первым выдует свои шесть фруктов драконов
и выиграет игру?



Содержание

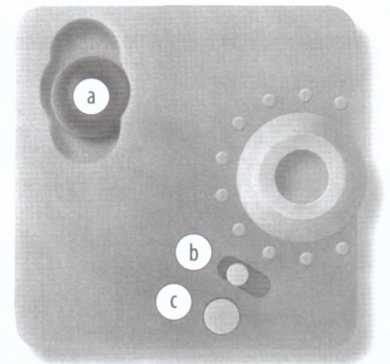


- 1 1 воздуходувка (вулкан)
- 2 1 огненный шар
- 3 1 игровое поле, разделённое на 6 секторов
- 4 6 перегородок
- 5 2 препятствия (арка ворот и глаза дракона)
- 6 4 карточки в виде драконов различных цветов
- 7 24 фишки с изображением фруктов драконов



- a место хранения огненного шара
- b включатель
 - 0 = выключено
 - I = непрерывная работа
 - II = время работы 40 секунд
- c кнопка старта

Работает от 4 x 1,5 V батареек типа AA/LR6 или от аккумуляторных батареек похожего типа.





Перед первой игрой необходимо

- вставить в воздуходувку 4 x 1,5 V батарейки типа AA/LR6 (или аккумуляторные батарейки похожего типа). Этот процесс производится взрослыми! Чтобы вставить батарейки, необходимо с помощью отвертки открыть крышку специального отсека на обратной стороне воздуходувки.
- удалить клейкую ленту с воздуходувки и освободить от клейкой ленты огненный шар. Вынуть шар из углубления.
- После игры огненный шар возвращается в углубление.
- Установить воздуходувку в пластмассовую вставку. Кратер вулкана является серединой игрового поля.
- Освободить перегородки, препятствия, фишки с фруктами и карточки в виде драконов от картона.
- Для получения отверстий выдавить на игровом поле штамповку. Она больше не понадобится.

Подготовка

- Установи игровое поле над пластмассовой вставкой с воздуходувкой. Обрати внимание на то, чтобы щели игрового поля совпадали с углублениями в пластмассовой вставке. Теперь кратер вулкана возвышается над игровым полем.
- Установи перегородки и препятствия в предназначенные для этого прорези. Обрати внимание на соответствующие символы (○ □ △ ☆ ✂).
- Каждый игрок выбирает себе цветную карточку в виде дракона и подходящие фишки с фруктами драконов. Если в игре участвует менее четырёх игроков, то оставшиеся карточки и фишки убирают в коробку.
- Распредели фишки с фруктами рисунком вверх по различным секторам игрового поля. В каждый сектор поля игрок выкладывает по одной фишке с фруктами своего цвета. Два сектора игрового поля дополнительно разделены препятствиями. Так как фишки с фруктами, лежащие за препятствием, сложнее «сдунуть», чем те, которые находятся перед ним, вы можете договориться, чтобы более тренированные игроки выкладывали свои фишки за препятствием.
- Игровое поле ставится на середину стола, чтобы все участники имели хороший доступ.



Цель игры

в том, чтобы первым собрать шесть фишек с фруктами своего цвета и разместить их на своей карточке.





Итак, начали!

Игру начинает самый юный участник. Затем игра продолжается по часовой стрелке.

Перед началом игры, установите включатель на воздуходувке с 0 на 1.

Как только вы нажимаете кнопку старта, воздуходувка начинает подавать воздух.

Дуть:

Игрок кладёт огненный шар на воздушный поток воздуходувки так, чтобы шар парил над кратером вулкана. Теперь игрок пытается осторожно дуть на огненный шар в направлении одного из секторов поля, в котором находится фишка с фруктом его цвета.

Внимание: за один ход у игрока есть только **одна** попытка.

Совет: Шар устойчиво держится на воздушном потоке. Поэтому игровое поле можно свободно поворачивать влево или вправо, чтобы занять наиболее выгодную позицию. И таким образом игроку не надо бегать вокруг стола.

Сбор фруктов драконов:

- Если огненный шар попадает на тот сектор поля, где **находится фишка игрока**, он забирает эту фишку и кладет на свою карточку. В игру вступает следующий игрок.
- Если огненный шар попадает на сектор поля, где **нет фишки данного игрока**, он остаётся с пустыми руками. В игру вступает следующий игрок.

Ссылка: Огненный шар должен **остаться лежать на поле. Это не происходит, ...**

- если огненный шар выдуют за край коробки.
- если огненный шар вначале попадает на поле, но потом перепрыгивает через край коробки.

Препятствия:

Препятствия представляют собой особый вызов! Чтобы собрать желанные фрукты драконов из разделенного препятствием сектора поля, игроку необходимо выдуть огненный шар соответственно в область перед препятствием или за ним. Если там лежит фишка с фруктом цвета игрока, он забирает её себе.

Совет: Если игра с препятствиями оказалась для игроков слишком сложной, препятствия просто снимаются с игрового поля и игра происходит без них.



Конец игры

Выигрывает игрок, первым собравший шесть фруктов своего цвета и выложивший их на карточку-дракона.

Ссылка: После 20 минут непрерывной работы воздуходувка автоматически отключается. Чтобы снова её активировать, нажмите на кнопку.



Профессионалы играют на тренировку памяти и на время

Здесь игра идёт на время, так как после 40 секунд работы воздуходувка автоматически отключается. Кому удастся в течение данного времени набрать как можно больше своих фруктов, закончить вовремя свой ход и тем самым обеспечить себя необходимыми фруктовыми фишками?

Подготовка:

В этом варианте все фишки с фруктами драконов переворачивают картинкой вниз и перемешивают. Если в игре принимают участие менее четырёх игроков, лишние таблички из игры убираются. Затем на каждый сегмент игрового поля выкладывают по четыре фишки картинкой вниз. На тех участках игрового поля, которые поделены препятствием, фишки выкладывают следующим образом: две перед препятствием и две за препятствием.

Итак, начали!

Установите выключатель на воздуходувке с позиции 0 на позицию II. Как только вы нажимаете кнопку старта, воздуходувка начинает подавать воздух.

Дуть:

Игрок кладёт огненный шар на воздушный поток воздуходувки так, чтобы шар парил над кратером вулкана. Затем игрок пытается осторожно дуть на огненный шар в направлении одного из секторов поля, в котором предположительно находится фишка с фруктом его цвета.

Поиск фруктов драконов:

Если огненный шар остаётся лежать на поле, игрок переворачивает одну из фишек, которая, как ему кажется, скрывает фрукт его цвета, рисунком вверх.

Независимо от того, угадал игрок или нет:

- фишка остаётся лежать рисунком вверх.
- игрок должен решить, продолжать дуть на огненный шар дальше в поисках фруктов своего цвета или закончить свой ход.
- если игрок ещё не нашёл ни одной фишки своего цвета, есть смысл продолжить.
- если игрок перевернул фишку, и она оказалась его цвета, он должен подумать, эта фишка будет его только в том случае, если он вовремя закончит свой ход, т.е. до того как воздуходувка прекратит подавать воздух.

Окончание хода и сбор фруктов:

Игрок заканчивает ход возгласом «стоп» или «я закончил»

• Игрок заканчивает ход вовремя:

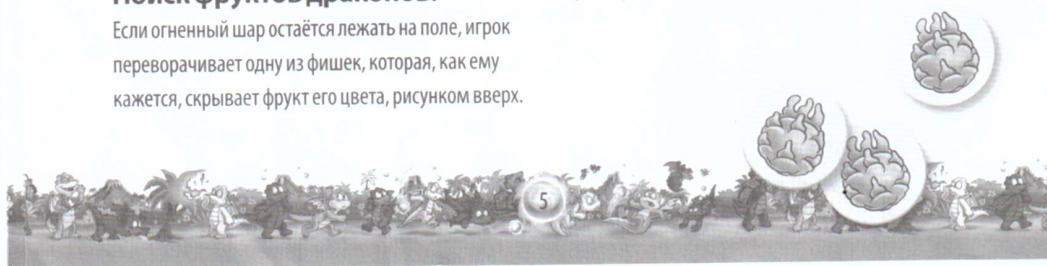
Он забирает все свои открытые фишки с игрового поля и выкладывает на свою карточку. Все остальные открытые фишки вновь переворачивают рисунком вниз. В игру вступает следующий игрок.

• Игрок заканчивает свой ход слишком поздно:

В данном случае игрок остаётся ни с чем. Он вновь переворачивает все фишки рисунком вниз, а в игру вступает следующий игрок.

Конец игры:

Выигрывает игрок, первым собравший шесть фруктов своего цвета и выложивший их на карточку-дракона.



Общая информация по пользованию игрой

Использование батареек

«Дракоша Драги» работает от 4 x 1,5 V батареек типа AA/LR6. Установка и смена батареек производится взрослыми. Отсек находится на обратной стороне воздуходувки. Открой крышку отсека с помощью крестовой отвертки. Установи батарейки, соблюдая полярность, а затем снова закройте и закрепите крышку.

Правила безопасности

- Обычные батарейки не подзаряжают!
- Аккумуляторные батарейки подзаряжают только под присмотром взрослых!
- Перед подзарядкой аккумуляторные батарейки из игрушки вынимают!
- Устанавливать батарейки, соблюдая полярность!
- Если батарейки разряжены или игрушка долгое время не используется, батарейки необходимо вынуть!
- Не соединяйте клеммы между собой.
- Рекомендуется использовать алкалиновые батарейки.
- Использовать батарейки только данного типа или равноценного типа.
- Замена подлежат сразу все батарейки.
- Нельзя использовать батарейки разных типов и, не устанавливая новые и старые батарейки вместе!

Советы по уходу

- Для чистки поверхности пользоваться сухой или слегка влажной тканью, без применения чистящих средств.
- Беречь воздуходувку от прямых солнечных лучей и не размещать вблизи других источников тепла.
- Беречь игру от попадания влаги.
- Воздуходувку разбирать не разрешается
- После окончания игры воздуходувку следует выключить (позиция 0).

Первая помощь в решении проблем

Если воздуходувка не функционирует надлежащим образом, попытайтесь предпринять следующие меры.

- Проверьте правильность включения.
- Проверьте правильность установки батареек.
- Установите новые батарейки.
- Выключите воздуходувку на несколько секунд.
- Если проблема не будет решена, выньте батарейки на несколько минут из прибора, а затем попытайтесь ещё раз



Не выбрасывайте электрические детали игрушки в контейнер с бытовым мусором, а сдайте их на специальный сборный пункт в вашем районе. Выясните у коммунальной службы, где находится приёмный пункт старых приборов.

Пожалуйста сохраняйте инструкцию!

© 2012 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

