

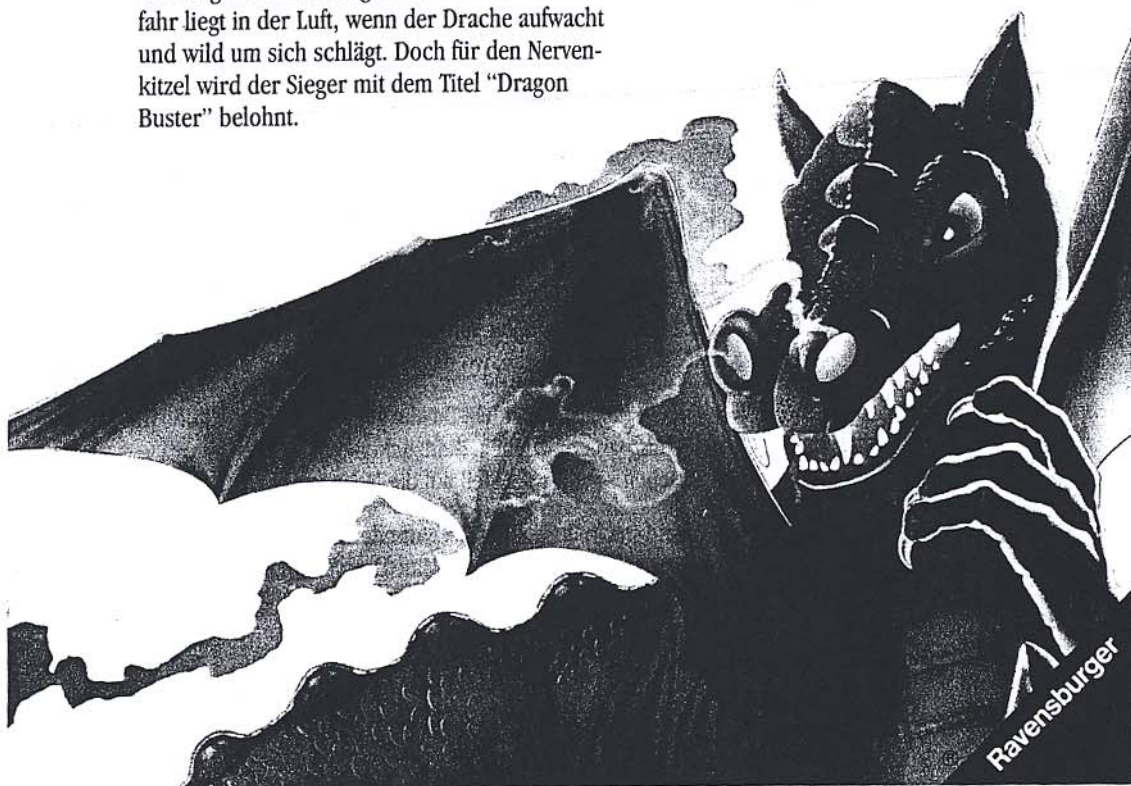
DRAGON BUSTERS™

WER KANN DEM WILDEN DRACHEN ENTKOMMEN?

Ravensburger Spiele® Nr.21107 4

Aktionsspiel für 2 - 4 Spieler,
ab 6 Jahren

Wer behauptet, daß es keine Drachen mehr gibt? Auf der Burg Drachenstein haust noch eines der seltenen Exemplare! Die tapfersten Ritter beweisen hier ihren Mut, umkreisen die Burg, wagen sich so nah wie möglich an das Ungeheuer. Prickelnde Gefahr liegt in der Luft, wenn der Drache aufwacht und wild um sich schlägt. Doch für den Nervenzettel wird der Sieger mit dem Titel "Dragon Buster" belohnt.



Vor dem ersten Spiel

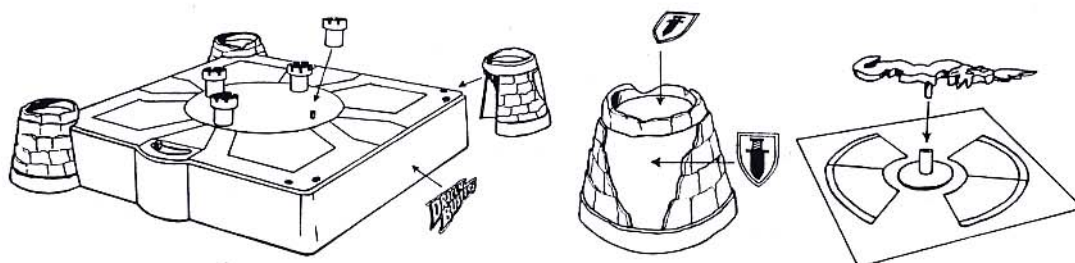
Inhalt:

- 1 Burg
- 4 Ecktürme
- 4 kleine Türme
- 4 Ritter
- 1 Drache
- 1 Drehpfeil
- 1 Bogen
- Aufkleber

Ihr braucht für das Spiel zwei Batterien, sogenannte 1,5 Volt Babyzellen. Wir empfehlen Alkali-Batterien; wiederaufladbare Batterien schaffen es nicht, den Drachen richtig zum Laufen zu bringen.

Beim Einsetzen laßt ihr euch am besten helfen. Der Batteriekasten ist auf der Unterseite der Burg. Zuerst muß man die Sicherungsschraube lösen, dann kann der Deckel abgenommen werden. Beim Einlegen darauf achten, daß die Batterien richtig liegen - so, wie es im Batteriekasten angezeigt ist. Deckel wieder aufsetzen und festschrauben.

Mit den tollen Aufklebern bekommt die Drachenburg den letzten Pfiff! Die Abbildung zeigt, wo alles hingehört.



Auf drei Seiten (nicht auf die, wo der Schalter ist) klebt ihr die Aufkleber "Dragon Busters". Auf jeden der Ecktürme klebt ihr auf die Seite das große Wappen eines Ritters und auf die obere Fläche das gleiche Wappen in klein. So seht ihr auf einen Blick, an welche Ecke die Türme gehören: Jeden Turm steckt ihr an die Ecke, wo das gleiche Wappen abgebildet ist.

Um den Drehpfeil fertigzustellen klebt ihr die gelbe Nabe in die Mitte der Karton-Tafel (Schutzpapier abziehen, aufdrücken, fertig!). Den kleinen Drachen setzt ihr als Pfeil auf die Nabe.

Die kleinen Türme steckt ihr auf den Weg um den Burghof. Der Drache kommt in den Burghof, das heißt in die Mitte des Spielplans. Jeder sucht sich einen Ritter aus und stellt ihn auf einen der Ecktürme; das ist sein Start- und Zielfeld. Jetzt kann es losgehen!

Ziel des Spiels

Jeder Ritter muß versuchen, die Burg einmal vollständig zu umrunden und als erster wieder auf seinem Startfeld anzukommen.

Spielregel

Ihr entscheidet euch, wer beginnt. Danach kommt ihr alle entgegen dem Uhrzeigersinn an die Reihe.

Wer an der Reihe ist, darf den Drehpfeil drehen!

Zeigt der Drehpfeil auf einen **Farbenbereich**, ziehen **alle** Ritter die bei ihrer Farbe angegebene Felderzahl (Punkte) **entgegen** dem Uhrzeigersinn um die Burg. Wer den Pfeil gedreht hat, zieht zuerst - danach die anderen, entgegen dem Uhrzeigersinn. Am besten sagt er den anderen, wie viele Felder sie ziehen dürfen. Trifft ein Ritter auf ein besetztes Feld, so zieht er auf das nächste freie Feld.

Die kleinen Türme sind besonders wichtig, denn es gelingt dem Drachen nur schwer, einen Ritter von da herunterzuschlagen. Deshalb dürft ihr auch Punkte verfallen lassen, wenn ihr lieber euren Ritter auf einem kleinen Turm stehenlassen wollt!

Zeigt der Drehpfeil auf den **Drachen**, ist der Drache geweckt worden. Der Spieler, der an der Reihe ist, schaltet den Drachen ein, der sich nun ganz unberechenbar über den Spielplan windet.

Der Drache schaltet von selbst wieder ab! Ihr könnt bestimmen, wie lange er laufen soll - je weiter ihr den Schalter aufdreht, desto länger läuft er.

Jeder Ritter, der vom Drachen **vollständig** von seinem Feld heruntergedrängt oder sogar umgeworfen wurde, muß ein Stück zurückgehen - und zwar zu dem Eckturm, der zu dem Feld gehört, auf dem er zuletzt stand.

Beispiel:

Wenn der Ritter auf einem Feld mit dem roten Turm im Schild stand, muß er zu dem Eckturm mit dem roten Turm im Schild zurück.

Wenn mehrere Ritter zum gleichen Turm zurückgeschickt werden, stellt ihr sie alle zusammen dort auf!

Den Drachen setzt ihr nach jedem Drachenkampf wieder in die Mitte zurück!

Natürlich ist der Weg innen um den Burghof herum der kürzeste und schnellste, aber es ist auch der gefährlichste! Ihr müßt euch überlegen, ob ihr nicht lieber weniger gefährliche Umwege in Kauf nehmt. Beim Weg außen herum zählen die Ecktürme jeweils als ein Feld.

Ende des Spiels

Das Spiel ist zuende, sobald ein Spieler sein Startfeld wieder erreicht hat; er ist der Gewinner.

© 1993 Irwin Toy Limited
Dragon Busters TM is a trade mark of Mass Market Ideas, Inc.
Distributed by Ravensburger Spieleverlag GmbH under sub license from Irwin Toy Limited.

Technische Hinweise

Falls eine Störung auftreten sollte, prüfen Sie bitte, ob Sie vielleicht nur neue Batterien benötigen. Wir empfehlen die Verwendung von Alkali-Batterien; wieder- aufladbare Batterien sind nicht geeignet. Mischen Sie keine alten Batterien mit neuen und keine Batterien verschiedener Typen und Marken. Nehmen Sie bei längerer Nichtbenutzung die Batterien aus dem Gerät.

Sollte sich eine Funktionsstörung einstellen, die auf eventuelle Material- oder Fabrikationsfehler zurückzuführen ist, wenden Sie sich bitte an Ihren örtlichen Spielwarenhandel oder telefonisch direkt an unseren Kundendienst in Ihrem Lande:

Deutschland

Rufnummer:
0751 - 86450
von 8 - 12 Uhr

Ravensburger
Spieleverlag GmbH
Qualitätswesen
Postfach 1860

88188 Ravensburg

Schweiz

Rufnummer:
056 - 740140

Carlit + Ravensburger AG
Grundstrasse 9
8116 Würenlos

Österreich

Rufnummer:
2236 - 72055

Ravensburger Ges.m.b.H.
Josef-Madersperger-Gasse 5
2362 Biedermannsdorf



Otto Maier Verlag Ravensburg

