

Der kleine Drache Kokosnuss

Rettet das Feuergras!

Ravensburger® Spiele Nr. 23 397 7

Ein lustiges Wettlaufspiel für
2–4 Spieler ab 5 Jahren.

Autor: Janet Kneisel

Design: vitamin-be.de



INHALT:

- 1 Spielplan (4-teilig)
- 3 Freunde-Spielfiguren (Kokosnuss, Matilda und Oskar)
- 4 Inselbewohner-Spielfiguren
- 7 Aufsteller (3x gelb, 4x farblos)
- 8 Feuerchips
- 1 Punktwürfel
- 1 Farbwürfel mit Symbolen

Im Dorf der Feuerdrachen herrscht große Aufregung, denn das kostbare Feuergras, das der kleine Drache Kokosnuss in den Schulferien bewachen sollte, ist verschwunden!

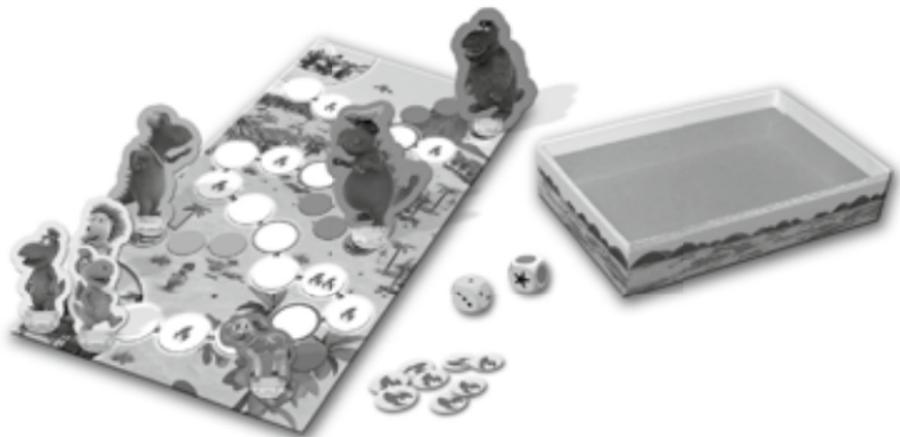
Macht euch zusammen mit Kokosnuss und seinen besten Freunden, dem Fressdrachen Oskar und dem Stachelschwein Matilda, auf den Weg, um das Feuergras wiederzufinden! Das ist keine leichte Aufgabe, denn einige Bewohner der Dracheninsel haben das Feuergras zum Fressen gern und wollen es vor den drei Freunden erreichen.

GEMEINSAMES SPIELZIEL ist es, mit den drei Freunden Kokosnuss, Oskar und Matilda das Zielfeld zu erreichen.

VORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel löst ihr vorsichtig alle Kartonteile aus den Stanztafeln. Anschließend steckt ihr die drei Freunde-Spielfiguren Kokosnuss, Oskar und Matilda in die gelben Aufsteller. Die vier Inselbewohner-Spielfiguren erhalten jeweils einen farblosen Aufsteller.

Vor jedem Spiel puzzelt ihr den Spielplan zusammen und legt ihn für alle gut erreichbar in die Tischmitte. Die drei Freunde-Spielfiguren stellt ihr auf das Dorffeld links unten. Die vier Inselbewohner-Spielfiguren starten auf den bildgleichen Feldern auf dem Spielplan. Unabhängig von der Spieleranzahl, spielen immer alle Spielfiguren mit! Die beiden Würfel, die acht Feuerchips und das Unterteil der Spielschachtel haltet ihr neben dem Spielplan bereit.



Bevor es losgeht, darf jeder von euch das Pusten der Feuerchips üben: Dazu legt ihr euch einen Feuerchip auf die Fingerspitzen (Handfläche zeigt nach oben), berührt mit dem Mittelfinger den Rand der Spielschachtel und geht von dort aus ca. 10 cm in die Höhe. Dann heißt es kräftig pusten, damit der Feuerchip in der Schachtel landet!

LOS GEHT'S

Der jüngste Spieler beginnt. Anschließend geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Bist du an der Reihe, würfelst du gleichzeitig mit beiden Würfeln. Dann führst du **zuerst** die Aktion des **Farbwürfels** aus und **danach** die Aktion des **Punktewürfels**.

Der **Farbwürfel** zeigt dir, welcher **Inselbewohner** in dieser Runde um ein Spielfeld vorgezogen wird. Hierzu ein Beispiel: Du hast blau gewürfelt. Ziehe das blaue Kälbchen „Steaky“ um ein Spielfeld nach vorne.



Würfelst du den **Stern**, darfst du entscheiden, welcher Inselbewohner um ein Spielfeld vorgezogen werden soll.



Würfelst du das **X**, bleiben in dieser Runde alle Inselbewohner stehen.

Mehrere Inselbewohner dürfen auf dem gleichen Spielfeld stehen.

Im Anschluss ziehst du einen beliebigen **Freund** (Kokosnuss, Oskar oder Matilda) um die gewürfelte Zahl des **Punktewürfels** vor. Mehrere Freunde dürfen auf dem gleichen Spielfeld stehen.

Feuerchips sammeln



Landet einer der Freunde auf einem Spielfeld mit Feuersymbol, hast du die Chance einen Feuerchip zu gewinnen (bei zwei Feuersymbolen spielst du gleichzeitig um zwei Feuerchips). Dazu legst du einen Feuerchip auf deine Fingerspitzen und versuchst diesen, wie zu Beginn der Anleitung beschrieben, geschickt in die Spielschachtel zu pusten. Gelingt es dir, darfst du den Feuerchip in einen gemeinsamen Vorrat legen. Landet der Feuerchip neben der Schachtel, kommt er zurück neben den Spielplan. Habt ihr bereits alle acht Feuerchips „erpustet“, passiert auf den Spielfeldern mit Feuersymbol nichts.

Feuerchips einsetzen

Sobald ein Inselbewohner die weißen Spielfelder erreicht, stellt er für die drei Freunde ein **Hindernis** dar, das nicht übersprungen werden kann. Ihr könnt aber jederzeit gemeinsam entscheiden, einen Inselbewohner, der die weißen Spielfelder erreicht hat, zurück auf sein Startfeld zu stellen. Dazu müsst ihr **zwei** eurer „erpusteten“ Feuerchips einsetzen, die dann neben den Spielplan zurückgelegt werden.

Landet ein Inselbewohner auf einem Spielfeld, auf dem bereits ein oder mehrere Freunde stehen, müssen diese zurück zum nächsten, farblich umrandeten Spielfeld. Ist dieses Spielfeld durch einen anderen Inselbewohner blockiert, müssen sie weiter zum nächsten farblich umrandeten Spielfeld zurück. Das kann bis hin zum Startfeld gehen!

DAS SPIEL ENDET, sobald alle drei Freunde (Kokosnuss, Oskar und Matilda) das Zielfeld erreicht haben. Das Feuergras ist in Sicherheit und ihr habt **gemeinsam gewonnen!**

Das Spiel endet auch, sobald einer der Inselbewohner das Zielfeld erreicht oder einer (auch mehrere) der drei Freunde nicht mehr weiterziehen kann. Ihr habt **gemeinsam verloren!**

SPIELVARIANTEN:

- **Für geübte Spieler:** Beim Pusten der Feuerchips hältst du deine Hand zusätzlich in 10cm Entfernung zur Spielschachtel.
- **Für jüngere Spieler:** Wenn es mit dem Pusten der Feuerchips noch gar nicht klappt, darfst du stattdessen die Feuerchips vom Handrücken deiner geschlossenen Faust in die Schachtel schnippen.



Der kleine Drache Kokosnuss

Sauvez l'herbe de feu !

Jeux Ravensburger® n° 23 397 7

Une course amusante pour
2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

Auteur : Janet Kneisel

Design : vitamin-be.de



CONTENU :

- 1 plateau de jeu (en 4 parties)
- 3 pions Amis (Noix de Coco, Matilda et Oscar)
- 4 pions Habitants de l'île
- 7 socles (3 jaunes + 4 incolores)
- 8 jetons Feu
- 1 dé normal
- 1 dé Couleurs / Symboles

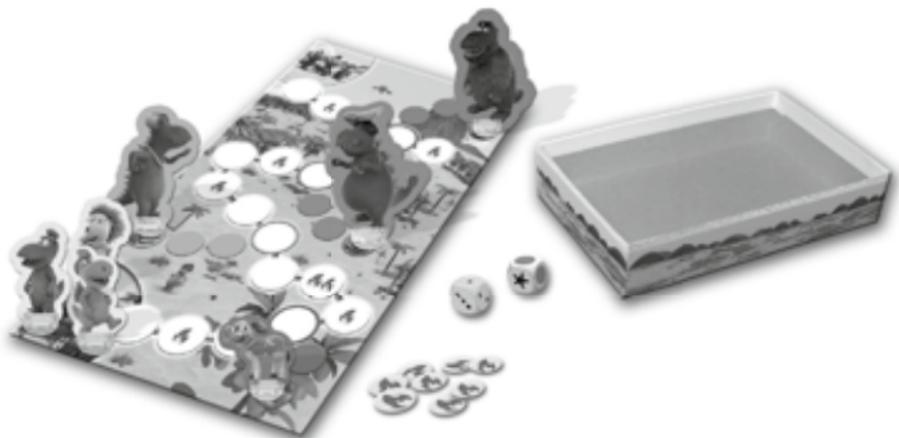
C'est la panique au village des dragons de feu car la précieuse herbe de feu que devait garder Noix de Coco, le petit dragon, pendant les vacances a disparu ! En compagnie de Noix de Coco et de ses meilleurs amis, Oscar, le dragon glouton, et Matilda, le porc-épic, partez à la recherche de l'herbe de feu ! Mais cette mission n'est pas simple car certains habitants de l'île des dragons adorent cette herbe et tentent de s'en emparer avant les trois amis...

LE BUT DU JEU COMMUN consiste à atteindre la case d'arrivée avec les trois amis : Noix de Coco, Oscar et Matilda.

MISE EN PLACE

Avant la première partie, détachez soigneusement tous les éléments en carton des planches prédécoupées. Insérez ensuite les pions des trois amis, Noix de Coco, Oscar et Matilda, dans les socles jaunes. Les quatre pions des habitants de l'île sont placés sur un socle incolore.

Avant chaque partie, assemblez le plateau de jeu et installez-le au milieu de la table, à portée de main de tous les joueurs. Placez les pions des trois amis sur la case Village, en bas à gauche du plateau. Chacun des quatre habitants de l'île commence, lui, sur la case correspondant à son illustration. Tous les pions sont toujours en jeu quel que soit le nombre de joueurs ! Gardez les 2 dés, les 8 jetons Feu et le fond de la boîte à portée de main.



Avant de commencer, chaque joueur peut s'exercer à souffler sur les jetons Feu : Pour cela, placez un jeton Feu en équilibre sur le bout de l'index (la main à plat, la paume vers le haut), placez le majeur contre le bord de la boîte et montez la main d'environ 10 cm (= une hauteur de main). Maintenant, soufflez fort pour que le jeton Feu tombe dans la boîte !

LA PARTIE COMMENCE

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand vient ton tour, lance les deux dés. Effectue ensuite **d'abord** l'action du **dé Couleurs**, puis celle du **dé normal**.

Le **dé Couleurs** t'indique quel **habitant de l'île** avance d'1 case durant ce tour.

Exemple : Tu as obtenu « bleu » au dé. Avance l'agneau bleu « Steaky » d'1 case.



Si tu obtiens l'**étoile**, tu peux choisir quel habitant de l'île tu avances.



Si tu obtiens le **X**, tous les habitants restent sur place pour ce tour.

Plusieurs habitants de l'île peuvent occuper la même case.

Avance ensuite un **ami** de ton choix (Noix de Coco, Oscar ou Matilda) du nombre de cases indiqué par le **dé normal**. Plusieurs amis peuvent occuper la même case.

RÉCUPÉRATION DES JETONS FEU



Lorsque l'un des amis atterrit sur une case indiquant un symbole Feu, tu as l'occasion de gagner un jeton Feu (si la case indique 2 symboles, tu joues pour 2 jetons Feu à la fois). Place alors un jeton Feu au bout de ton index et souffle dessus pour essayer de le faire tomber dans la boîte, comme expliqué précédemment. Si tu y parviens, tu peux placer le jeton Feu dans une réserve commune. Si le jeton tombe à côté de la boîte, il est remis au bord du plateau.

Si vous avez déjà soufflé les 8 jetons Feu et que vous atterrissez sur une case feu, il ne se passe rien.

UTILISATION DES JETONS FEU

Dès qu'un habitant de l'île atteint les cases blanches du plateau, il devient un **obstacle** infranchissable pour les trois amis. Vous pouvez cependant décider ensemble, à n'importe quel moment, de renvoyer sur sa case Départ un habitant de l'île ayant atteint les cases blanches. Pour cela, vous devez dépenser 2 jetons Feu gagnés et les remettre au bord du plateau.

Si un habitant de l'île atteint une case déjà occupée par un ou plusieurs ami(s), ceux-ci doivent retourner sur la case précédente entourée d'un cercle de couleur. Si cette case est, elle aussi, bloquée par un autre habitant de l'île, les amis doivent continuer de reculer jusqu'à la case précédente entourée d'un cercle de couleur. Il peut ainsi arriver qu'ils reviennent au village !

LA PARTIE PREND FIN dès que les 3 amis (Noix de Coco, Oscar et Matilda) ont atteint la case d'arrivée. L'herbe de feu est en sécurité et **vous avez tous gagné !**

La partie s'arrête également dès que l'un des habitants de l'île des dragons atteint l'arrivée ou si l'un (voir plusieurs) des trois amis ne peuvent plus avancer. **Vous avez alors tous perdu !**

VARIANTES :

- **Pour joueurs expérimentés :** Avant de souffler sur le jeton, la main doit en plus être **reculée** de 10 cm par rapport à la boîte.
- **Pour les plus jeunes :** Si tu as un peu de mal à souffler les jetons Feu, tu peux fermer le poing, placer le jeton sur l'ongle de l'index et essayer de le « catapulte » dans la boîte à l'aide du pouce (comme aux billes).



Der kleine Drache Kokosnuss

Il salvataggio dell'erba drago

Gioco Ravensburger® n° 23 397 7

Una divertente gara per
2-4 giocatori dai 5 anni in su.

Autrice: Janet Kneisel

Design: vitamin-be.de



CONTENUTO:

- 1 tabellone (diviso in 4 parti)
- 3 pedine «amici» (Nocedicocco, Matilda e Oscar)
- 4 pedine «abitanti dell'isola»
- 7 piedistalli (3x gialli, 4x neutri)
- 8 gettoni «fuoco»
- 1 dado a punti
- 1 dado colorato con simboli

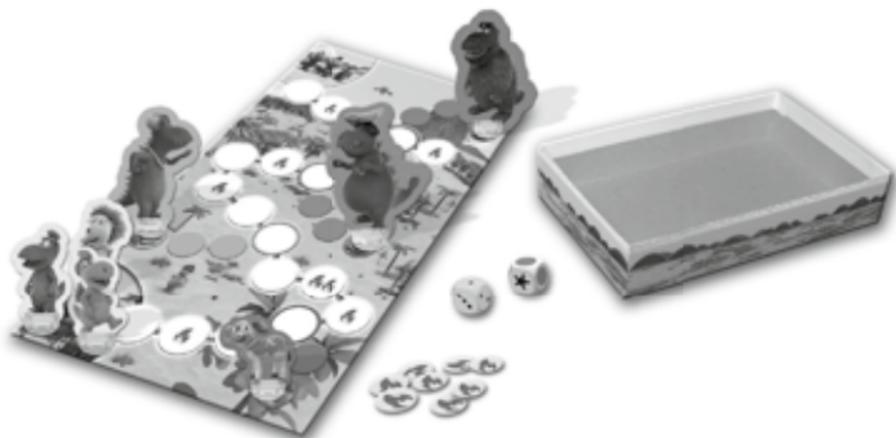
Nel villaggio dei draghi sputafuoco regna un gran trambusto: la preziosa erba drago che Nocedicocco doveva sorvegliare durante le vacanze scolastiche è sparita! Avventuratevi anche voi alla ricerca dell'erba drago insieme a Nocedicocco e ai suoi migliori amici, Oscar il drago mangione e il porcospino Matilda! L'impresa non è per niente facile: alcuni abitanti dell'Isola dei Draghi vogliono mangiarsela tutta e hanno intenzione di raggiungerla prima dei tre amici.

SCOPO DEL GIOCO è raggiungere la casella d'arrivo con i tre amici Nocedicocco, Oscar e Matilda.

PREPARAZIONE

Prima di giocare per la prima volta, staccate con cautela tutte le parti in cartone dalla tavola prefustellata. In seguito, inserite le tre pedine «amici» (Nocedicocco, Oscar e Matilda) nei piedistalli gialli e le pedine «abitanti dell'isola» nei piedistalli neutri.

Prima di iniziare a giocare, componete il tabellone, quindi mettetelo al centro del tavolo, in modo che sia ben raggiungibile da tutti. Posizionate le tre pedine «amici» sulla casella del villaggio (in basso a sinistra). Mettete le quattro pedine «abitanti dell'isola» sulle caselle con le figure corrispondenti impresse sul tabellone. Indipendentemente dal numero dei giocatori, a ogni partita partecipano sempre tutte le pedine! Tenete pronti, accanto al tabellone, i due dadi, gli otto gettoni «fuoco» e la parte inferiore della scatola del gioco.



Prima di iniziare, è meglio che vi esercitate un po' a soffiare i gettoni «fuoco»: appoggiate un gettone «fuoco» sulla punta delle dita (il palmo della mano è rivolto verso l'alto), toccate con il dito medio il bordo della scatola del gioco e, da quel punto, sollevate verso l'alto la mano, a circa 10 cm di altezza. Poi soffiare con forza: dovete tentare di far cadere il gettone «fuoco» all'interno della scatola!

SI COMINCIA

Inizia il giocatore più giovane. Poi si procede a turno, in senso orario. Quando tocca a te, lancia contemporaneamente i due dadi. Dopodiché esegui **prima** l'azione del **dado colorato**, poi l'azione del **dado a punti**. Il **dado colorato** indica quale **abitante dell'isola** deve essere spostato in avanti di una casella durante questo turno. Esempio: se dopo il lancio sul dado appare il colore blu, sposta il vitellino blu «Steaky» in avanti di una casella.



Se sul dado compare la **stella**, puoi scegliere quale abitante dell'isola far avanzare di una casella.



Se sul dado compare la **X**, durante questo turno, tutti gli abitanti dell'isola restano fermi.

Sulla stessa casella possono sostare anche più abitanti dell'isola.

In seguito fai avanzare uno qualsiasi degli **amici** (Nocedicocco, Oscar o Matilda) delle caselle corrispondenti al numero ottenuto con il lancio del **dado a punti**. Sulla stessa casella possono sostare anche più amici.

Collezionate i gettoni «fuoco»



Quando uno degli amici capita su una casella con il simbolo del fuoco, hai la possibilità di conquistare un gettone «fuoco» (se i simboli del fuoco sono due, giochi per vincere contemporaneamente due gettoni «fuoco»). Come descritto sopra, metti un gettone «fuoco» sulla punta delle dita e tenta abilmente di soffiarlo all'interno della scatola del gioco. Se ci riesci, puoi prendere il gettone «fuoco» e metterlo nella riserva comune. Se invece il gettone «fuoco» atterra al di fuori della scatola, devi rimmetterlo accanto al tabellone.

Una volta «soffiati» tutti gli otto gettoni «fuoco», sulle caselle con il simbolo del fuoco non succederà più niente.

Come utilizzare i gettoni «fuoco»

Quando un abitante dell'isola si ferma sulle caselle bianche, diventa un **ostacolo**: i tre amici non possono saltarlo. Voi potete però decidere insieme di sbarazzarvi dell'ostacolo: vi basterà utilizzare **due** gettoni «fuoco» della vostra riserva (quelli che siete riusciti a soffiare all'interno della scatola). Rimetteteli accanto al tabellone e rimandate alla relativa casella di partenza l'abitante dell'isola che occupa la casella bianca.

Quando un abitante dell'isola raggiunge una casella già occupata da uno o più amici, questi ultimi devono retrocedere fino alla più vicina casella libera, contornata da un bordo colorato. Può anche succedere che si tratti della casella di partenza!

IL GIOCO TERMINA, non appena tutti e tre gli amici (Nocedicocco, Oscar e Matilda) raggiungono la casella d'arrivo. L'erba drago ora è al sicuro: **avete vinto insieme!**

Il gioco finisce anche non appena uno degli abitanti dell'Isola dei Draghi raggiunge la casella d'arrivo oppure quando uno (o più) dei tre amici non può più procedere. **Avete perso insieme!**

VARIANTI DI GIOCO:

- **Per giocatori esperti:** quando soffiate i gettoni «fuoco», tenete la mano anche a 10 cm di distanza dalla scatola.
- **Per i giocatori più giovani:** se la tecnica del soffiare i gettoni «fuoco» è troppo difficile, tentate con questo metodo: chiudete la mano a pugno, appoggiate il gettone sul dorso e cercate di dirigerlo dentro alla scatola, colpendolo con l'unghia del dito medio o dell'indice, che scatta dopo aver premuto il polpastrello del pollice.



© 2015 Ravensburger Spieleverlag

© Caligari Film- und Fernsehproduktions GmbH / cbj Verlag 2015
www.drache-kokosnuss.com

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Ravensburger

232922