

HOW TO TRAIN YOUR DRAGON THE HIDDEN WORLD

Kommt mit in die verborgene Welt!

Ravensburger® Spiele Nr.: 23 466 0

Ein spannendes Wettlaufspiel für 2–4 Spieler ab 6 Jahren.

Autor: TREO Game Designers

Design: Grafikhäusle G. Kössler

Inhalte:

1 Spielplan (3-teilig)

12 Spielfiguren

(in den Farben grün, rot, gelb und blau)

30 Karten

1 Drachenring

Berk, das einst beschauliche Wikingerdorf, platzt aus allen Nähten und wird von Drachen übervölkert. Hicks, der neue Anführer von Berk, muss ein neues Zuhause für seine Leute und ihre Drachen finden.

Zusammen mit seinem Drachen Ohnezahn und seinen Freunden Astrid, Rotzbacke und Fischbein macht er sich auf die Suche nach einer neuen Heimat. Auf ihrer Reise werden die Freunde von einem gefährlichen Drachen angegriffen, der sie in seinen Bann zieht und am Weiterkommen hindert ... Kommt mit auf diese abenteuerliche Reise und helft den Freunden, sich aus dem Bann des Drachen zu befreien!



Ziel des Spiels

ist es, die eigenen 3 Spielfiguren als Erster ins Ziel zu bringen.

Vorbereitung:

Setzt den Spielplan zusammen und legt ihn in die Tischmitte. Jeder wählt eine Spielfarbe und stellt die 3 Spielkegel in der entsprechenden Farbe auf das Startfeld unten links. Löst den Dracherring aus der Stanztafel und legt ihn neben dem Spielplan bereit. Mischt die Karten und legt diese verdeckt als Stapel ebenfalls neben den Spielplan.



Los geht's

Der größte „Dragons-Fan“ von euch darf beginnen, danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Jeder versucht mit seinen Spielfiguren das Ziel zu erreichen. Dabei können auf einem Spielfeld immer mehrere Spielfiguren stehen, ihr dürft euch nicht gegenseitig aus dem Rennen werfen.

Bist du am Zug, deckst du die oberste Karte vom Stapel auf und führst die entsprechende Aktion aus:

Drachenreiter-Karte:

(Diese Karte zeigt zwei Zahlen)

Du darfst um so viele Felder voranziehen, wie es die beiden Zahlen auf der Karte vorgeben! Dabei kannst du mit 2 deiner Figuren ziehen, oder du addierst die beiden Zahlen und ziehst mit einer Figur.

Beispiel: Die Karte zeigt die Zahlen 2 und 4: Ziehe mit einer Figur 2 Felder voran und mit einer anderen Figur 4 Felder. Oder ziehe mit einer Figuren 6 Felder ($2+4=6$).



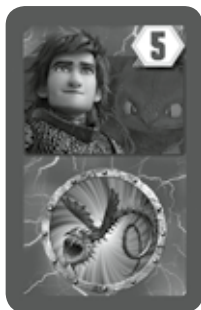
Drachenangriffs-Karte:

(Diese Karte zeigt einen gefährlichen Drachen und eine Zahl)

Ziehe zunächst mit einer deiner Spielfiguren entsprechend der Zahl voran. Nimm dann den Drachenring und lege ihn auf ein besetztes Spielfeld. Fange alle Spielfiguren, die auf diesem Feld stehen, mit dem Ring ein. Sie sind nun im Bann des Drachens und können nicht weiterziehen.

Wichtig:

- Ihr dürft den Drachenring nur auf ein besetztes Feld ablegen! Manchmal passiert es, dass ihr eure eigene Spielfigur einfangen müsst.
- Erst wenn ein Spieler erneut eine Drachenangriffs-Karte aufdeckt, sind die Spielfiguren wieder „frei“ und der Drachenring wird auf ein anderes, besetztes Feld gelegt.
- Ihr könnt nicht auf ein Spielfeld ziehen, auf dem der Drachenring liegt. Dieses Feld wird übersprungen und es wird nicht mitgezählt.





Drachenpause-Karte

Es wird langsam dunkel, du bist müde von der langen Reise und brauchst eine Pause! Leider kannst du in dieser Runde nicht voranziehen.

Sonderfelder +1, +2, +3

Landet ihr auf einem der 3 Sonderfelder, dürft ihr zusätzlich ein Feld (+1), zwei Felder (+2) oder drei Felder (+3) voranziehen.

Runde für Runde zieht ihr eure Spielfiguren auf diese Weise zum Ziel. Das Ziel müsst ihr nicht mit genauer Augenzahl erreichen. Sammelt die aufgedeckten Karten auf einem offen liegenden Ablagestapel. Ist der verdeckte Kartenstapel aufgebraucht, so mischt ihr die Karten des Ablagestapels und macht daraus einen neuen verdeckten Kartenstapel.

Das Spiel endet,

sobald ein Spieler seine letzte Spielfigur ins Ziel zieht.
Dieser Spieler hat **gewonnen**.



How To Train Your Dragon: The Hidden World

© 2019 Dreamworks Animation LLC. All Rights Reserved.

© 2019

HOW TO TRAIN YOUR DRAGON THE HIDDEN WORLD

Le Monde caché

Jeux Ravensburger® n° 23 466 0

Une course passionnante pour **2 à 4** joueurs à partir de **6** ans.

Auteur : TREO Game Designers

Design : Grafikhäusle G. Köslér

Contenu :

1 plateau de jeu (en 3 parties)

12 pions : 3 par couleur

(verts, rouges, jaunes et bleus)

30 cartes

1 anneau des dragons

Berk, village viking autrefois très calme, déborde de tous les côtés, surpeuplé de dragons. Harold, le nouveau chef de Berk doit trouver un autre refuge pour son peuple et ses dragons. Avec l'aide de Krokmu et de ses amis Astrid, Rustik et Varek, il part en quête d'un nouveau pays. Au cours de leur voyage, ils sont attaqués par de dangereux prédateurs qui tentent de les attirer et les empêchent de continuer ... Prenez part à cette aventure et aidez nos amis à se libérer du charme des dragons !



Le but du jeu

consiste à atteindre le premier l'arrivée avec ses 3 pions.

Mise en place

Assemblez le plateau et installez-le au milieu de la table. Chaque joueur choisit une couleur et place ses 3 pions sur la case Départ, en bas à gauche du plateau. Détachez l'anneau des dragons de la planche prédécoupée et placez-le à côté du plateau. Mélangez les cartes et placez également la pile, face cachée, à proximité.



En route

Le plus grand fan de Dragons commence ; la partie se poursuit dans le sens horaire. Chacun essaye d'atteindre le premier l'arrivée avec ses pions. Il peut y avoir plusieurs pions sur la même case ; il est impossible d'éjecter des pions de la course.

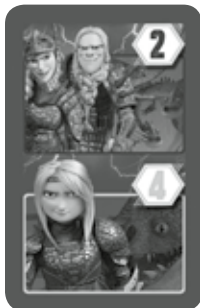
Quand vient son tour, le joueur retourne la première carte de la pile et effectue l'action indiquée :

Carte Chevaucheur de dragon :

(Cette carte indique 2 nombres)

Déplacez-vous du nombre de cases indiqué par les deux nombres : soit 2 pions de chacune des valeurs, soit 1 pion du total des deux.

Exemple : La carte indique les nombres « 2 » et « 4 » : Vous pouvez déplacer un de vos pions de 2 cases et un autre de 4 cases ou un seul de vos pions de 6 cases ($2+4=6$).



Carte Attaque de dragon :

(Cette carte indique un dangereux dragon et un nombre)

Commencez par avancer l'un de vos pions du nombre de cases indiqué. Prenez ensuite l'anneau des dragons et placez-le sur une case occupée. Tous les pions qui s'y trouvent sont capturés. Ils se retrouvent sous le charme du dragon et ne peuvent plus avancer.



Important :

- L'anneau des dragons ne peut être placé que sur une case occupée ! Il se peut que vous soyez obligé de capturer vos propres pions.
- Il faut attendre qu'un joueur retourne une nouvelle carte Attaque de dragon pour que l'anneau soit déplacé sur une autre case occupée et que ces pions soient libérés.
- Il est interdit de pénétrer sur une case sur laquelle se trouve l'anneau. Elle est alors sautée sans être comptée.



Carte Pause :

(Celle-ci montre la furie blanche)

Il fait de plus en plus sombre. Fatigué par ce long voyage, vous avez besoin d'une pause. Vous ne pouvez malheureusement pas vous déplacer ce tour-ci.

Cases spéciales +1, +2, +3

Si vous atterrissez sur l'une des 3 cases spéciales, vous pouvez avancer respectivement de +1, +2 ou +3 cases supplémentaires.

Les joueurs déplacent ainsi leurs pions de tour en tour vers l'arrivée. Il n'est pas nécessaire d'obtenir un nombre exact pour l'atteindre. Les cartes retournées constituent la défausse. Lorsque la pioche est épuisée, mélangez la défausse pour reconstituer une nouvelle pioche.

Le jeu prend fin

dès que le dernier pion d'un joueur atteint l'arrivée.
Celui-ci **remporte la partie.**



How To Train Your Dragon: The Hidden World

© 2019 Dreamworks Animation LLC. All Rights Reserved.

© 2019

HOW TO TRAIN YOUR DRAGON THE HIDDEN WORLD

1

Avventura nel mondo nascosto!

Gioco Ravensburger® n° 23 466 0

Una divertente avventura per **2-4** giocatori dai **6** anni in su.

Autore: TREO Game Designers

Design: Grafikhäusle G. Köslér

Contenuto:

1 tabellone (diviso in 3 parti)

12 pedine

(3 verdi, 3 rosse, 3 gialle e 3 blu)

30 carte

1 anello del drago

Un tempo Berk era un tranquillo villaggio vichingo, oggi, invece, è abitato da troppe persone e troppi draghi. Hiccup, che è appena stato eletto capotribù, decide di mettersi alla ricerca di un altro posto dove trasferirsi a vivere con la sua gente e i suoi draghi. In questa avventura lo accompagneranno Sdentato, il suo drago, e gli amici Astrid, Moccioso e Gambadipesce. Riusciranno gli amici a sfuggire agli incantesimi dei pericolosi draghi che ostacolano il percorso? Tuffatevi insieme a loro in quest'avventura e aiutateli a trovare il mondo nascosto!



Scopo del gioco

è condurre per primo le proprie 3 pedine all'arrivo.

Preparazione

Componete il tabellone e posizionate al centro del tavolo. Ogni giocatore deve scegliere 3 pedine dello stesso colore e metterle sulla casella di partenza (in basso a sinistra). Staccate l'anello del drago dalla tavola prefustellata e appoggiatelo accanto al tabellone. Riunite le carte in un mazzo, mescolatele e mettete anche queste, coperte, accanto al tabellone.



Il viaggio comincia

Inizia il fan di draghi più appassionato, poi la partita prosegue a turno, in senso orario. Ogni giocatore deve tentare di raggiungere l'arrivo con le proprie pedine. Sulle varie caselle possono sostare anche più pedine (nessuno viene eliminato dalla partita).

Al proprio turno, si scopre la carta che si trova in cima al mazzo e si esegue l'azione corrispondente.

Carta-cavalieri di draghi:

(Su questa carta sono presenti due numeri)

Avanza per il numero di caselle corrispondente a entrambi i numeri impressi sulla carta! Puoi far procedere 2 delle tue pedine, oppure sommare i numeri e mandare avanti una sola pedina.

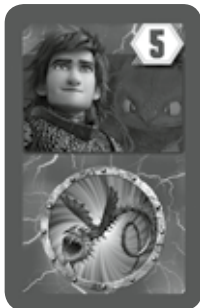
Esempio: la carta mostra i numeri 2 e 4: puoi fare avanzare una pedina di 2 caselle e un'altra pedina di 4, oppure una sola pedina di 6 caselle ($2+4=6$)



Carta-attacco dei draghi:

(su questa carta sono presenti un drago pericoloso e un numero)

Prima fai avanzare una delle tue pedine per il numero di caselle corrispondente al numero riportato sulla carta. Poi prendi l'anello del drago e mettilo su una casella occupata, imprigionando così tutte le pedine che si trovano lì sopra. Il drago ha fatto il suo incantesimo e le pedine non possono più avanzare.



Attenzione:

- Puoi mettere l'anello del drago solamente sulle caselle occupate! Potrebbe anche succedere che tu sia costretto a imprigionare la tua stessa pedina.
- Le pedine riconquisteranno la libertà solamente quando un giocatore scoprirà nuovamente una carta-attacco dei draghi. In questo caso, dovrà spostare l'anello del drago su un'altra casella occupata.
- Non puoi avanzare su una casella occupata dall'anello del drago. Devi saltarla senza contarla.



Carta-pausa dei draghi

Inizia lentamente a farsi buio. Sei stanco per il lungo viaggio e hai bisogno di una pausa! Purtroppo salti un turno (quindi non puoi avanzare).

Caselle speciali +1, +2, +3

Se capiti su una delle caselle speciali (+1, +2, +3), puoi proseguire ulteriormente per una (+1), due (+2) o tre (+3) caselle.

Turno dopo turno, fate avanzare le vostre pedine fino alla casella d'arrivo. Per raggiungerla non è necessario ottenere il punteggio esatto. Riunite le carte giocate in un mazzo degli scarti. Quando il mazzo di carte coperte sarà esaurito, mescolate le carte del mazzo degli scarti e formate un nuovo mazzo di carte coperto.

Vince

chi riesce a raggiungere la casella d'arrivo con la sua ultima pedina.
La partita è terminata.



How To Train Your Dragon: The Hidden World

© 2019 Dreamworks Animation LLC. All Rights Reserved.

© 2019

HOW TO TRAIN YOUR DRAGON THE HIDDEN WORLD

Kom mee naar de verborgen wereld!

Ravensburger® spel nr.: 23 466 0

Een spannend wedstrijdspel voor 2–4 spelers vanaf 6 jaar.

Auteur: TREO Game Designers

Design: Grafikhäusle G. Köslér

Inhoud:

- 1 spelbord (3-delig)
- 12 speelfiguren
(3 figuren in de kleuren groen, rood, geel en blauw)
- 30 kaarten
- 1 drakenring

Berk, het eens zo vredige Vikingendorp, barst uit zijn voegen en wordt overbevolkt door draken. Hikkie, de nieuwe aanvoerder van Berk, moet een nieuw thuis voor zijn mensen en hun draken vinden. Samen met zijn draak Tandloos en zijn vrienden Astrid, Snotvlerk en Vissenpoot gaat hij op zoek naar een nieuw thuisland. Op hun reis worden de vrienden aangevallen door gevaarlijke draken, die ze in hun ban hebben en verhinderen dat ze verder komen ... Ga mee op deze avontuurlijke reis en help de vrienden om uit de ban van de draken te komen!



Doel van het spel

is, je eigen 3 speelfiguren als eerste bij het doel te brengen.

Vorbereiding:

Zet het spelbord in elkaar en leg het in het midden op tafel. Iedere speler kiest een kleur uit en zet de 3 pionnen van die kleur op het startveld linksonder. Haal de drakenring uit het karton en leg hem klaar naast het spelbord. Schud de kaarten en leg deze met de afbeelding naar beneden als stapel eveneens naast het spelbord.



Het gaat beginnen

De grootste „Dragons-fan“ mag beginnen, daarna gaat het spel verder met de klok mee. Iedere speler probeert met zijn speelfiguren het doel te bereiken. Daarbij mogen op een speelveld altijd meer speelfiguren staan, jullie mogen elkaar niet uit de wedstrijd gooien.

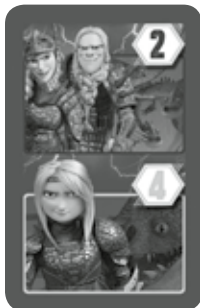
Ben je aan de beurt, dan draai je de bovenste kaart van de stapel om en voert de overeenkomstige actie uit:

Drakenrijder-kaart:

(Op deze kaart staan twee getallen)

Je mag zoveel velden vooruitzetten, als de beide getallen op de kaart aangeven! Daarbij kun je met 2 van je figuren zetten, of je doet de twee getallen bij elkaar en je zet met één figuur.

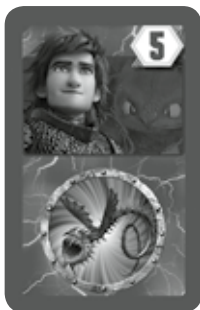
Voorbeeld: deze kaart heeft de getallen 2 en 4: zet met een figuur 2 velden vooruit en met een andere figuur 4 velden. Of zet met één figuur 6 velden verder ($2+4=6$)



Drakenaanval-kaart:

(Op deze kaart staan een gevaarlijke draak en een getal)

Zet eerst één van je speelfiguren overeenkomstig het getal vooruit. Pak dan de drakenring en leg hem op een bezet speelveld. Sluit alle speelfiguren die op dit veld staan, met de ring in. Zij zijn nu in de ban van de draak en kunnen niet verder zetten.



Belangrijk:

- Je mag de drakenring alleen op een bezet veld leggen! Soms gebeurt het, dat je je eigen speelfiguur moet insluiten.
- Pas als een speler opnieuw een drakenaanval-kaart omdraait, zijn de speelfiguren weer „vrij“ en wordt de drakenring op een ander, bezet veld gelegd.
- Je kunt niet op een speelveld zetten waar de drakenring ligt. Er wordt over dit veld heen gesprongen en het wordt niet meegeteld bij het zetten.



Drakenpauze-kaart

Het wordt langzaam donker, je bent moe van de lange reis en hebt een pauze nodig! Helaas kun je in deze ronde niet vooruit.

Speciale velden +1, +2, +3

Kom je op één van de speciale velden, dan mag je bovendien één veld (+1), twee velden (+2) of drie velden (+3) vooruit zetten.

Ronde voor ronde zet je je speelfiguren op deze manier naar het doel. Je hoeft het doel niet met een precies aantal ogen te bereiken. Verzamel de omgedraaide kaarten op een openliggende aflegstapel. Is de blinde kaartenstapel op, dan schud je de kaarten van de aflegstapel en je maakt daarvan een nieuwe blinde kaartenstapel.

Het spel is afgelopen,

zodra een speler zijn laatste speelfiguur op het doel zet.
Deze speler heeft **gewonnen**.

How To Train Your Dragon: The Hidden World

© 2019 Dreamworks Animation LLC. All Rights Reserved.

© 2019

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG

Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH

Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg



237255