

HABA

Rulebook • Spielanleitung • Règle du jeu • 룰 • 游戏规则 • 게임 규칙



Waterdragons
Wasserdrachen
Dragons légendaires
水竜
水龙
워터 드래곤

WATER DRAGONS

A DICE RACE ACROSS THE SEA





WATER DRAGONS

A DICE RACE
ACROSS THE SEA

A fun dragon dice race game for 2–4 children aged 5 years and older.

Game Designers: Wolfgang Dirscherl and Wolfgang Lehmann · **Illustration:** Pascal Nöldner
Game Developer: Kristin Dittmann · **Playtime:** Approximately 15 Minuten

Once a year, far out in the ocean, something magical happens. First we see them shimmering under the surface of the water, then the gigantic water dragons emerge from the depths of the ocean and swim purposefully in the same direction. They head for the secret Dragon Bay, where they lay their golden eggs, from which little water dragons will hatch very soon. Help your water dragon reach its destination as quickly as possible. But watch out for dangerous sharks!

Who will reach Dragon Bay first and get the best nest?

GAME SETUP

Assemble the ocean puzzle board by placing the three game board pieces in the center of the table and connecting the pieces.

Each player chooses a water dragon. A water dragon is made up of three pieces in one color; a head, middle, and tail. Place the pieces on the corresponding markings in the ocean, so that they are in a row. Put any water dragons that are not needed back into the box.

Place the island card holder anywhere on one side of the game board so it can be reached easily. Shuffle the cards and place them face-down in a pile on the meadow on the island. Turn over the four top cards right away and place them on the four spaces in yellow, red, blue, and black. Have the die ready.



HOW TO PLAY

Players take turns in a clockwise direction. Who can swim as well as a water dragon? You go first and roll the die.

General Dragon Rules:

- You can roll the die up to three times during your turn. If you aren't happy with your first or second roll, you can roll again one more time.
- But the third time you roll the die you must follow what it says! If you are happy with your roll, carry out the action shown on the card on the part of the island that corresponds to the color you rolled.

What does the die show?

- yellow, red, blue or black

Pick up the corresponding card from the island and perform the movement shown with your water dragon. Place the card face-up on the discard pile (beach). You then turn over a new card from the draw pile right away and place it on the empty space on the island.

What does the card show?



- Each card shows either the **tail**, the **middle** or the **head** of a water dragon and a **number**.

You may move the body part shown forward by the number of steps shown. For example, if you pick a card with a number 5 and the water dragon's tail, you move your tail 5 steps forward on the ocean board.

No overtaking: The individual body parts of a water dragon may not overtake each other; at the most a piece may be moved to a space behind another piece. Extra steps are forfeited. For example, if your tail piece comes too close to your middle, you will need to stop and you will not be able to take any more steps on that turn.



- **The Joker dragon card** = card includes a head, middle, tail, and a number

You may **split up** two, three, or four steps **however you like** among the various body parts of your dragon.



- **Shark card**

Your water dragon gets a big fright and makes itself very small: pull the head and tail to the middle of your water dragon!



• **2x** 2x

This action is always the same and consists of two parts:

1. You may split up two steps however you like among the various body parts of your dragon.
2. Each time you carry out this action, clear all four cards from the island and place them face-up on the discard pile. Then turn over four new cards from the draw pile and place them on the four spaces on the island.

• **Gold Star**

Choose any color you like and carry out the corresponding action.

Important:

- You **must** choose **one action** during your turn, even if you can't carry it out. Place this card on the discard pile and replace it with a new card.
- When the draw pile is used up, shuffle the face-up discard pile to make a new draw pile.
- The dragon start spaces are counted as normal spaces in the course of the game.

Then it's the next child's turn to roll the die.

END OF THE GAME

The winner is the first player to get all three body parts of their water dragon to reach the three beach spaces in front of its nest.



Example end of the game: The green dragon wins.

*Dear children and parents,
At www.haba-play.com/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part
of a toy or game can still be delivered.*



WASSER DRACHEN

WÜRFELRENNEN QUER DURCHS MEER

Ein drachenstarkes Würfel-Laufspiel für 2–4 Kinder ab 5 Jahren.

Autor: Wolfgang Dirscherl und Wolfgang Lehmann · **Illustration:** Pascal Nöldner · **Redaktion:** Kristin Dittmann · **Spieldauer:** ca. 15 Minuten

Einmal im Jahr passiert weit draußen im Ozean etwas Magisches: Erst schillert es unter der Wasseroberfläche, dann tauchen die riesigen Wasserdrachen aus der Tiefe des Ozeans auf und schwimmen zusammen zielstrebig in dieselbe Richtung. Sie steuern die geheime Bucht der Drachen an. Hier legen sie ihre goldenen Eier ab, aus denen schon sehr bald kleine Wasserdrachen schlüpfen werden. Helft eurem Wasserdrachen, so schnell wie möglich an sein Ziel zu gelangen. Doch Vorsicht: Nehmt euch dabei vor den gefährlichen Haien in Acht!

Wer erreicht zuerst die Drachenbucht und sichert sich das beste Nest?

SPIELVORBEREITUNG

Legt die drei Spielplanteile in die Tischmitte und puzzelt den Ozean zusammen.

Sucht euch einen Wasserdrachen aus. Ein Wasserdrache besteht aus den drei Teilen einer Farbe. Stellt die Teile auf die entsprechenden Markierungen des Ozeans, sodass sie in einer Reihe stehen. Überzählige Wasserdrachen kommen zurück in die Schachtel.

Legt die Insel beliebig an eine Seite des Spielplans an, sodass ihr sie alle gut erreichen könnt. Mischt die Karten und legt sie als verdeckten Stapel auf die Wiese der Insel. Deckt danach sofort die vier obersten Karten auf und legt sie auf die vier Plätze in Gelb, Rot, Blau und Schwarz. Haltet den Würfel bereit.



SPIELABLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer schwimmt so gut wie ein Wasserdrache? Du beginnst und würfelst.

Allgemeine Drachenregeln:

- In deinem Spielzug darfst du **bis zu dreimal** würfeln. Den dritten Würfelwurf musst du aber auf jeden Fall ausführen! Wenn du mit deinem ersten bzw. zweiten Würfelwurf **nicht zufrieden** bist, darfst du noch einmal würfeln.
- Bist du mit deinem Würfelwurf **zufrieden**, führst du die Karten-Aktion aus, die auf dem Inselbereich der gewürfelten Farbe liegt.

Was zeigt der Würfel?

-  **gelb**,  **rot**,  **blau oder**  **schwarz**

Nimm die entsprechende Karte von der Insel und führe die Bewegung mit deinem Wasserdrachen aus. Die Karte kommt auf den offenen Ablagestapel (Strand). Anschließend deckst du sofort eine neue Karte vom Nachziehstapel auf und legst sie auf den freien Platz der Insel.

• Was zeigt die Karte?



- **Schwanz** oder **Mitte** oder **Kopf** eines Wasserdrachens und eine **Zahl**

Du darfst das abgebildete Körperteil um die jeweilige Anzahl an Schritten nach vorn bewegen.

Achtung Überholverbot: Die einzelnen Körperteile eines Wasserdrachens dürfen sich nicht überholen, sondern können maximal bis zum Feld dahinter gezogen werden. Überzählige Schritte verfallen.



- **Der Jokerdrache** = Kopf, Mitte, Schwanz und eine Zahl

Du darfst zwei, drei bzw. vier Schritte **beliebig auf deinen Wasserdrachen verteilen**. Natürlich kannst du dabei unterschiedliche Körperteile bewegen.

- **Hai**

Dein Wasserdrache bekommt einen großen Schreck und macht sich ganz Klein: Ziehe den Kopf und den Schwanz zur Mitte deines Wasserdrachens!



-  **2x**

Diese Aktion ist immer gleich und besteht aus zwei Teilen:

1. Du darfst zwei Schritte beliebig auf deinen Wasserdrachen verteilen. Natürlich kannst du dabei unterschiedliche Körperteile bewegen.
2. Jedes Mal, nachdem du diese Aktion ausgeführt hast, räumst du alle vier Karten von der Insel ab und legst sie offen auf den Ablagestapel. Danach deckst du vier neue Karten vom Nachziehstapel auf und legst sie auf die vier Plätze der Insel.

-  **Goldener Stern**

Du darfst eine beliebige Farbe bestimmen und die entsprechende Aktion ausführen.

Achtung:

- Du **musst** in deinem Spielzug **eine Aktion** auswählen, auch wenn du sie nicht ausführen kannst. Die entsprechende Karte kommt auf den Ablagestapel und wird durch eine neue Karte ersetzt.
- Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, mischt ihr den offenen Ablagestapel und bildet damit einen neuen Nachziehstapel.
- Die Startfelder der Drachen werden im Spielverlauf wie normale Felder mitgezählt.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

SPILENDE

Das Spiel endet, sobald ein Wasserdrache mit allen drei Körperteilen die drei Strandfelder bei seinem Nest erreicht. Du gewinnst das Spiel.



Beispiel Spielende: Der grüne Drache gewinnt.

Liebe Kinder, liebe Eltern,
unter können Sie ganz einfach nachfragen,
ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.



DRAGONS LÉGENDAIRES

COURSE ENTRE MONSTRES MARINS

Un jeu mythique de course et de dé pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

Auteurs : Wolfgang Dirscherl et Wolfgang Lehmann · **Illustration :** Pascal Nöldner · **Rédaction :** Kristin Dittmann · **Durée du jeu :** env. 15 minutes

Chaque année, un phénomène magique se produit au beau milieu de l'océan. La surface de l'eau étincelle, puis d'immenses dragons émergent des profondeurs de l'océan et nagent frénétiquement dans la même direction. Ils se dirigent vers une baie secrète. C'est là qu'ils déposent leurs œufs dorés, d'où écloront très bientôt leurs petits. Aidez votre dragons à arriver à destination le plus rapidement possible. Mais attention aux dangereux requins !

Qui arrivera en premier et en entier à la baie des dragons pour atteindre son nid ?

PRÉPARATIFS

Posez les trois pièces de puzzle du plateau de jeu au milieu de la table et assemblez l'océan.

Choisissez un monstre marin. Chacun se compose de trois parties de la même couleur. Placez-les sur les marquages correspondants dans l'océan. Ils doivent former une rangée.

Placez les dragons en trop dans la boîte.

Installez l'île à votre convenance à côté du plateau de jeu de façon à ce que tous les joueurs puissent facilement l'atteindre.

Mélangez les cartes et posez-les sur l'herbe de l'île en formant une pile face cachée. Retournez aussitôt les quatre premières cartes que vous placez sur les quatre emplacements (jaune, rouge, bleu et noir). Préparez le dé.



DÉROULEMENT DU JEU

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Qui nage aussi bien qu'un monstre marin ? Tu commences en lançant le dé !

Règles générales de la course :

- Pendant ton tour, tu peux lancer le dé jusqu'à trois fois. Si ton premier ou ton deuxième lancer ne te satisfait pas, tu peux relancer le dé. Toutefois, après le troisième lancer, tu dois exécuter l'action.
- Si le résultat du dé te convient, tu exécutes l'action de la carte qui se trouve sur l'île en la prenant sur l'emplacement de la couleur du dé.

Qu'indique le dé ?

-  jaune
-  rouge
-  bleu
-  noir

Prends la carte correspondante sur l'île et exécute le déplacement avec ton monstre marin.

Ensuite, dépose cette carte dans la défausse face visible (plage).

Puis, retourne aussitôt une nouvelle carte de la pioche, que tu poses à l'emplacement qui s'est libéré sur l'île.

• Qu'indique la carte ?



- La **queue**, le corps ou la **tête** d'un dragon et un **chiffre**.
Tu avances la pièce représentée du nombre de cases correspondant au chiffre.

Attention ! Dépassement interdit : les différentes parties du dragon ne peuvent pas passer l'une par-dessus l'autre. Le corps reste toujours entre la queue (en dernier) et la tête (en premier). On s'arrête à la dernière case libre avant la prochaine partie du dragon.



- Le **dragon joker** : tête, corps, queue et un chiffre :

Tu peux avancer de deux, trois ou quatre cases avec **n'importe quelle partie de ton dragon**. Ce faisant, tu peux déplacer une ou plusieurs parties différentes tant que le nombre de déplacements est égal au chiffre indiqué..



- **Requin**

Ton dragon prend peur et se fait tout petit : rapproche la tête et la queue de ton dragon de son corps !



• **2x** 2x

Cette action est toujours identique et se déroule en deux étapes :

1. Tu peux avancer de deux cases n'importe quelle partie de ton dragon. Il peut s'agir de plusieurs parties différentes. Par exemple, tu peux décider d'avancer d'une case la tête de ton monstre, et d'une autre case son corps.
2. Chaque fois que tu exécutes cette action, ramasse ensuite les quatre cartes de l'île et dépose-les faces visibles dans la défausse. Retourne ensuite quatre nouvelles cartes de la pioche et pose-les sur les quatre emplacements de couleur qui viennent de se libérer.

• **Étoile dorée**

Tu peux choisir la couleur que tu veux et exécuter l'action correspondante.

Attention :

- Tu dois choisir une action pendant ton tour, même si tu ne peux pas l'exécuter. La carte correspondante rejoint la défausse et elle est remplacée par une nouvelle carte.
- Si la pioche est épuisée, mélange les cartes de la défausse et forme ainsi une nouvelle pioche.
- Au cours de la partie, les cases de départ des dragons sont des cases normales.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'achève dès qu'un dragon (= ses trois parties) a atteint les trois cases de la plage où se trouve son nid. Il remporte alors la partie !



Exemple de fin de partie : le monstre marin vert l'emporte.

Chers enfants, chers parents,
Si vous avez perdu une pièce de jeu, vous pouvez en faire la demande est encore disponible sur www.haba-play.com dans la rubrique Pièces détachées.



WATER DRAGONS

広々とした海が舞台のサイコロレース

ドラゴンみたいなパワーでプレイ。5歳からの子ども2~4人で遊ぶサイコロレース。

作者 : Wolfgang Dirscherl, Wolfgang Lehmann · イラスト : Pascal Nöldner · 編集 : Kristin Dittmann · 所要時間 : 約 15 分

毎年一度、遙か海の果てのどこかで、まるで魔法みたいに素敵なことが起こります：水面がなんだかキラキラしてきたかと思うと、深い深い海の底からとても大きなドラゴンたちが現れて、一斉に同じ方向へと泳ぎ出すのです。みんな、同じ目的地を目指しているみたい。目指すはドラゴンベイ、それは誰も知る者のない秘密の入り江です。ここにドラゴンたちは卵を産み付けにくるのです。キラキラ輝く黄金の卵を。小さなドラゴンベビーが生まれるのももうすぐです。手持ちのドラゴンが、誰よりも早くゴールインできるように頑張ろうね。ただし：海には危いことも潜んでいます。恐ろしいサメにはくれぐれも気をつけてね！

ドラゴンベイに一番に着いて、とっておきの場所に巣作りができるのは誰でしょう？

ゲームを始める前に

三つのパズルパーツを机の真ん中に置き、パズルを組み合わせて海を作ります。

島1つ (カードを乗せるボード)

それぞれ自分のドラゴンを選びましょう。ドラゴンはそれぞれ同じ色の三つのパーツに分かれています。ゲーム盤のマークにならってドラゴンの三パーツそれぞれを置き、海に一列に並べます。余ったドラゴンはパッケージに戻しておきます。

カード36枚



海の一辺を選び、誰からも手が届きやすいように島を置きましょう。カードをよく混ぜ、裏面を上にして、島の草原の上に重ねて置きます。そして上から四枚のカードをめくって、黄、赤、青、黒の所に分けて置きます。サイコロを用意しておきます。



ドラゴン4つ (各三パーツ)

三ピースのパズルで作る海のゲーム盤1つ

遊び方

時計回りに順番を交代しながらゲームを進めます。みんなの中で海のドラゴンみたいに泳ぎが得意なのは誰かな?そのプレイヤーがまずサイコロを振ります!

ドラゴンのルール

- 順番のプレイヤーはサイコロを最高三回まで振ることができます。一度目、二度目のサイコロの結果が気に入らなければ、もう一回だけ試すことができます。だけど、三回目に出たサイコロの目には必ず従わなくてはなりません!
- サイコロの目に満足なら、その目と同じ色の所に置かれたカードの操作を行います。

サイコロのどんな目が出ましたか?

-  黄色、  赤、  青、  それとも黒

サイコロの目と同じ色の所からカードを取って、自分のドラゴンをそのカードの指示通りに動かします。使い終わったカードは、表の面を上にして砂浜に重ねていきます。その後、予備カードの山から次の一枚を取って、今使ったカードを補います。

カードには何が示されていますか?



• ドラゴンの頭、胴、又は尻尾、そして数字が一つ

カードに描かれたドラゴンの体の部分を、カードの示す歩数だけ前に進めます。

ただし、追い越しは禁止: 尻尾が胴体を、胴体が頭を追い越すことはできません。後ろから来たパーツは、他のパーツが乗ったマス目より一歩手前までしか進めることができません。だからカードの数字の余分な歩数は捨てることになります。



• ジョーカーカードドラゴン=頭、胴、尻尾と数字

二歩、三歩、または四歩の歩数を自分のドラゴンパーツに分けて使うことができます。ドラゴンの体の色々な部分を動かすことができます。



• サメ

びっくりしたドラゴンは、サメに見つかっては大変と体を縮めます:頭と尻尾の部分を胴体に寄せましょう!



このカードの指示では、次の二つの操作を続けて行います:

1. ドラゴンを進める歩数は二歩、それを好きなパーツに分けて使ってもかまいません。つまり、二つの違ったパーツを一歩ずつ進めることもできるのです。
2. ドラゴンのパーツを進めたら次の操作です。島に乗ったカードを四枚とも取って、表の面を上にしたままで使い終わったカードの山に重ねます。そして予備カードの山から新しい四枚を取って、カードがなくなった四か所を埋めます。



好きな色を選んで、そこに置かれたカードのアクションを行うことができます。

注意:

- どのカードのアクションもできないこともありますが、それでも必ず、どれか一枚を選ばなくてはなりません。選んだカードは使ったカードの山に重ねて、予備カードの山から新しい一枚を取って補います。
- 予備カードを全部使い終わったら、使い終わったカードをよく混ぜて新しい予備カードの山として重ねて置きます。
- ゲームの進行中、ドラゴンのスタート地点は他のマス目と同じように数えます。

続いて、次のプレイヤーがサイコロを振ります。

ゲーム終了

一頭のドラゴンのパーツが三つとも砂浜にゴールインして巣に着いたらゲームのお終いです。ドラゴンを

ゴールインさせたプレイヤーの勝ち。



(絵>>> ゲーム終了の例:緑のドラゴンの勝ち)

親愛なる保護者の皆様、可愛いお子様へ
www.haba-play.com/Ersatzteile から、紛失したゲーム部品の再発注が可能かどうかを簡単に問い合わせることができます。



水龙

掷骰子让水龙在海洋中前进

这是一款水龙翻腾的骰子棋盘游戏, 适合2-4名5岁以上儿童

作者: Wolfgang Dirscherl 和 Wolfgang Lehmann · 插图: Pascal Nöldner · 编辑: Kristin Dittmann · 游戏时长: 约15分钟

每年, 海洋中都会发生一件神奇的事情: 先是从水下隐隐泛出光芒, 然后好多条巨大的水龙从海洋深处钻出来, 一起朝同一个方向游去。他们的目的地是神秘的水龙海湾。他们在这里产下金色的蛋, 不用多久就会从这些蛋中孵出可爱的小水龙。来帮助你们的水龙快快到达他们的目的地。但要小心: 海里有非常危险的鲨鱼!

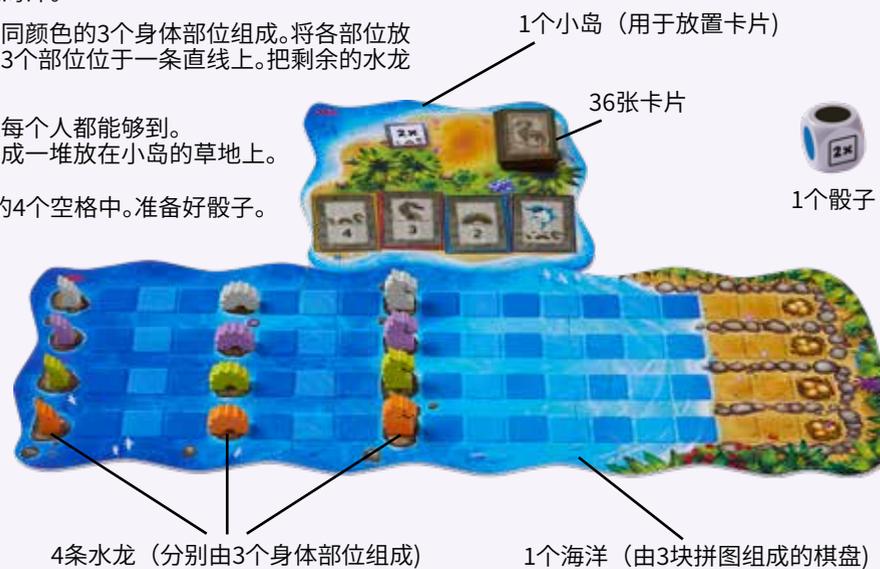
谁能最先到达水龙海湾, 找到最好的龙巢?

游戏准备

将3块棋盘拼图放在桌子中间拼成海洋。

每个人挑一条水龙。每条水龙由相同颜色的3个身体部位组成。将各部位放在海洋中相应的标记上, 一条龙的身体部位位于一条直线上。把剩余的水龙放回盒子里。

将小岛放在棋盘的任意一侧, 确保每个人都能够到。打乱卡片顺序, 将卡片正面朝下叠成一堆放在小岛的草地上。然后立即翻开最上面的4张卡片, 分别放在黄色、红色、蓝色和黑色的4个空格中。准备好骰子。



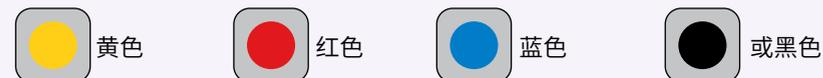
游戏过程

游戏以顺时针方向进行。谁能游得像水龙那样灵活? 那么就从我开始掷骰子!

一般规则:

- 轮到你时, 你最多可以掷3次骰子。如果你对第一次和第二次掷出的颜色不满意, 可以掷第三次。但是第三次掷出的颜色必须算数!
- 如果你对掷出的颜色满意, 就根据小岛上相应颜色格子里的卡片上的图案移动水龙。

骰子哪一面朝上?



取下小岛上相应颜色格子里的卡片, 按照卡片上的图案移动你的水龙。然后将这张卡片正面朝上, 放在用过的卡片堆上(沙滩上)。然后立即从待抽取的卡片堆上翻开一张新卡片, 放在小岛上刚刚空出来的格子里。

卡片上是什么图案?



• 龙头或龙身或龙尾, 还有一个数字

你可以将卡片上画的水龙身体部位按照卡片上的数字所示在棋盘上向前移动相应的步数。

注意禁止超越:

水龙的各个身体部位不能超越其它部位, 最多只能移到前一个部位的后面一格中。剩余的步数只能放弃。



• 王牌水龙 = 头、身、尾俱全, 还有一个数字。

你可以将前进的步数(2步、3步或4步)任意分配给你的水龙。你可以移动不同的身体部位。



• 鲨鱼

你的水龙大吃一惊, 将全身收缩起来: 将你的龙头和龙尾向中间移动到龙身前后!



2x

2x

这一步总是一样的,由两个部分组成:

1. 你可以将前进的2步任意分配给你的水龙。你可以移动不同的身体部位。
2. 每次掷出这一面并移动水龙后,你就可以将小岛上的4张卡片全部取下来放在用过的卡片堆上。然后从待抽取的卡片堆上翻开4张新卡片,放在小岛上的4个格子里。



金色星星

你可以选择任意一个颜色,按照相应卡片上的图案移动水龙。

注意:

- 轮到你时,你必须选择一个移动方法,即使这个移动方法实际上不可行。将相应的卡片放在用过的卡片堆上,然后再放一张新卡片。
- 如果待抽取的卡片堆用完了,就将用过的卡片打乱顺序,再重新叠成待抽取的卡片堆。
- 在游戏过程中,水龙的起始位子是普通的游戏格子。

然后轮到下一个小朋友掷骰子。

游戏结束

只要一条水龙的3个身体部位全都到达了沙滩上龙巢旁边的3个格子上,游戏就结束了。你就是获胜者。



亲爱的孩子和家长们,如果你发现部份游戏用具丢失了,欢迎访问 www.haba-play.com/Ersatzteile 查询是否可补购

(图片 >>> 游戏结束举例:绿色水龙赢得了比赛。)



워터드래곤

바다를 횡단하는 주사위 경주

2~4명의 아이들(5세 이상)을 위한 재미있는 드래곤 주사위 경주.

글: Wolfgang Dirscherl 과 Wolfgang Lehmann · 삽화: Pascal Nöldner · 게임 개발: Kristin Dittmann · 게임 시간: 약 15분

1년에 한 번 먼 바다에서 마법 같은 일이 일어납니다. 처음에는 수면 아래에서 반짝거리는 게 보이다가 곧 거대한 워터 드래곤들이 심해에서 떠올라 모두 드래곤들의 비밀 베이를 향해 헤엄쳐 갑니다. 드래곤들은 여기에 새끼 워터 드래곤으로 부화할 황금 알을 낳습니다. 워터 드래곤들이 가능한 한 빨리 목적지에 도착하도록 도와주세요. 그러나 조심하세요. 바다에는 위험한 상어들이 있으니까요!

누가 가장 먼저 드래곤 베이에 도착하여 최고의 보금자리를 확보할까요?

게임 준비

3개로 구성된 게임판 타일을 맞춰 테이블 중앙에 놓습니다..

각자 마음에 드는 워터 드래곤을 선택합니다. 한 마리의 워터 드래곤은 같은 색상의 머리, 몸통, 꼬리로 구성됩니다. 이 워터 드래곤을 바다 게임판 해당 표시 위에 머리, 몸통, 꼬리 순으로 세웁니다. 남은 워터 드래곤은 다시 상자에 넣어 둡니다.

섬 카드는 모두가 쉽게 닿을 수 있도록 게임판 측면에 배치합니다. 카드를 뒤집어 잘 섞은 다음 섬의 목초지 위에 쌓아 놓습니다. 그런 다음 맨 위 카드 4장을 뒤집어 노란색, 빨간색, 파란색, 검은색 간에 한 장씩 놓습니다. 주사위를 준비해 둡니다.



섬 1개(카드 홀더)

카드 36장



주사위 1개

워터 드래곤 4마리(각 3개의 타일로 구성)

바다 게임판 1개(3개의 타일로 구성)

게임 진행

게임은 시계 방향으로 진행합니다. 워터 드래곤처럼 수영을 잘하는 플레이어가 주사위를 던져 게임을 시작합니다!

일반 규칙:

- 자신의 차례에 주사위를 최대 3번까지 굴릴 수 있습니다. 즉, 주사위 결과가 만족스럽지 않다면 최대 3번까지 주사위를 다시 굴릴 수 있습니다. 결과에 상관없이 세 번째 주사위 결과는 무조건 실행해야 합니다!
- 만족스러운 주사위 결과가 나왔다면, 해당 색상의 섬 영역에 놓인 카드의 액션을 실행합니다.

주사위에 뭐가 보이나요?



섬에서 해당 색상 위에 놓인 카드를 가져와 워터 드래곤을 전진시킵니다. 사용한 카드는 해변에 쌓아 둡니다. 그런 다음 섬 초원에 쌓아둔 카드 더미에서 새 카드를 뒤집어 빈칸에 놓습니다.

카드에 뭐가 보이나요?



- 숫자와 워터 드래곤의 머리 또는 몸통 또는 꼬리
카드에 표시된 드래곤 신체 부위를 숫자만큼 전진시킵니다.

주의! 추월 금지:

워터 드래곤의 각 신체 부위는 서로 추월할 수 없으며 카드에 표시된 숫자와 상관없이 최대 그 뒤 칸까지만 전진할 수 있습니다.



- 조커 드래곤 카드= 머리, 몸통, 꼬리 및 숫자가 모두 표시된 카드
카드에 표시된 숫자를 배분하여 마음대로 워터 드래곤의 머리, 몸통 꼬리를 움직일 수 있습니다.



- 상어 카드
워터 드래곤이 겁에 질려 몸을 움추립니다: 워터 드래곤의 머리와 꼬리를 몸통 앞뒤 칸으로 옮기세요!

• **2x** 2x

주사위에 이 표시가 나오면 항상 다음과 같이 합니다.

1. 워터 드래곤의 신체 부위를 이용하여 2칸 전진합니다. 물론 임의의 신체 부위 2개를 한 칸씩 움직여도 있습니다.
2. 그 다음 섬에 펼쳐놓은 카드 4장을 모두 치우고 사용한 카드 더미에 쌓아 놓습니다. 그리고 새 카드 더미에서 카드 4장을 뒤집어 섬에 펼쳐 놓습니다.

• **★** 황금 별

임의의 색상을 정하여 해당 카드에 표시된 액션을 실행할 수 있습니다.

주의:

- 실행할 수 없다 하여도 액션을 꼭 선택해야 합니다. 선택한 카드는 사용한 카드 더미에 놓고 새 카드를 뒤집어 놓습니다.
- 카드 더미의 새 카드를 모두 사용했다면, 사용한 카드들을 섞어 새 카드 더미를 만듭니다.
- 드래곤의 각 신체 부위가 놓여 있던 출발 칸은 게임하는 동안 일반 칸으로 간주합니다.

연이어 다음 순서의 플레이어가 주사위를 던집니다.

게임 종료

게임은 워터 드래곤의 모든 신체 부위가 동지가 있는 해변 칸에 도달하면 종료됩니다. 이 친구가 게임의 승자입니다.



어린이들과 부모님들께,
<https://www.haba-play.com/Ersatzteile>에 접속하면 잃어버린 구성품에 대한 구매 및 배송 여부를 문의할 수 있어요.

(그림 >>> 게임 종료 예시: 녹색 드래곤의 승리.)

HABA



HABA Sales GmbH & Co. KG
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba-play.com

Art. Nr.: 1307133002
TL A180152

 **WARNING:**
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.