

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



# Diego Drachenzahn



Dragon Diego Dart  
Diego Dent de Dragon  
Diego Drakentand  
Diego Drago  
Prendi la mira, Diego!

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2009

# Diego Drachenzahn

Ein feuriges Geschicklichkeitsspiel für 2 - 4 Spieler von 5 - 99 Jahren.

**Spielidee:** Manfred Ludwig

**Illustration:** Peter Nishitani

**Spieldauer:** ca. 15 Minuten

Diego Drachenzahn ist ein ziemlich großer Unruhestifter. Mit seinem Feuer setzt er so manchen Busch in Flammen. Dumm ist es nur, dass er ausgerechnet beim jährlichen Feuerspucker-Wettbewerb weit am Ziel vorbeifeuert und den Hut von Onkel Dragobert in Brand steckt. Aber auch Diegos Konkurrenten sind keine Meisterschützen und verfehlen oft genug ihr Ziel. Wer gewinnt wohl den feurigen Drachenwettkampf?

## Spielinhalt

- 1 Drachenstadion  
(= Schachtelunterteil mit Spielplan und Zählleiste)
- 4 Drachen
- 3 Feuerkugeln
- 24 Karten (je sechs Karten in vier Farben)
- 24 Plättchen
- 1 Spielanleitung



*die meisten  
Punkte sammeln*

*Drachensstadion in  
Tischmitte*

*jeder:  
sechs Karten und einen  
Drachen (auf Zählleiste)*

*Plättchen verdeckt  
stapeln,  
Feuerkugeln bereit legen*

*Diego Drachenzahn:  
Plättchen geheim  
ziehen und drei  
Feuerkugeln rollen*

*Mitspieler:  
tippen und Karte  
verdeckt ablegen*

## Spielidee

In jeder Runde schlüpft ein anderer Spieler in die Rolle von Diego Drachenzahn. Er zieht geheim ein Plättchen, das eines der sechs Zielfelder des Drachensstadions zeigt. In dieses Zielfeld versucht Diego die drei Feuerkugeln zu rollen. Danach tippen die Mitspieler, welches Feld er ihrer Meinung nach treffen wollte. Wer gut rollt, aber auch richtig tippt, erhält Punkte. Das Ziel des Spiels ist es, seinen Drachen auf der Zählleiste am weitesten vorzurücken, um zu gewinnen.

## Spielvorbereitung

Stellt das Drachensstadion in die Tischmitte.

Jeder Spieler nimmt sich die sechs Karten einer Farbe und den dazu passenden Drachen. Den Drachen befestigt ihr beim fliegenden Drachen (= erstes Feld der Zählleiste) am Rand der Spielschachtel.



Mischt und stapelt die 24 Plättchen verdeckt auf dem Tisch. Haltet die drei Feuerkugeln bereit.

## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt einen Drachen gestreichelt hat, darf beginnen. Wie bitte? Keiner von euch hat jemals einen Drachen gestreichelt? Dann beginnt der älteste Spieler und schlüpft als Erster in die Rolle von Diego Drachenzahn.

Diego Drachenzahn stellt das Drachensstadion vor sich und legt dann jeweils eine Feuerkugel in die drei Löcher. Anschließend zieht er ein Plättchen vom Stapel und sieht es sich geheim an. Das darauf abgebildete Motiv gibt vor, in welches Fach des Drachensstadions er die drei Kugeln rollen soll. Er stupst die Kugeln nacheinander leicht an und versucht, in das entsprechende Fach zu treffen.

Sobald alle drei Kugeln gerollt wurden, tippen die Mitspieler, welches Fach Diego Drachenzahn eigentlich treffen wollte. Dazu suchen sie sich aus ihren Karten die Karte mit dem entsprechenden Motiv aus und legen sie verdeckt vor sich ab.

Dann decken die Spieler ihre Karten gleichzeitig auf. Jetzt dreht auch Diego Drachenzahn zum Vergleich sein Plättchen um und es kommt zur Auswertung:

- **Diego Drachenzahn**  
Für jede Kugel, die Diego Drachenzahn ins richtige Fach gerollt hat, darf er seinen Drachen um ein Feld auf der Zählleiste weiterziehen.
- **Mitspieler**  
Jeder Mitspieler, der auf das richtige Motiv getippt hat, darf seinen Drachen ebenfalls um ein Feld weitersetzen.

### Neue Runde

Diego Drachenzahn legt das Plättchen in den Schachteldeckel und die Mitspieler nehmen ihre Karten wieder zurück. Anschließend schlüpft der nächste Spieler im Uhrzeigersinn in die Rolle von Diego Drachenzahn und eine neue Runde beginnt.

### Spielende

Das Spiel endet, wenn jeder Spieler dreimal Diego Drachenzahn war. Wer jetzt mit seinem Drachen am weitesten vorge-rückt ist, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

*Punktewertung:*

*Diego Drachenzahn:  
ein Punkt für jede Kugel  
im richtigen Fach*

*Mitspieler:  
ein Punkt für  
richtigen Tipp*

*nächster Spieler =  
Diego Drachenzahn*

*Spielende =  
jeder war dreimal  
Diego Drachenzahn,  
die meisten Punkte  
= Sieger*

## Der Autor



**Manfred Ludwig** wurde 1936 in München geboren. Er studierte dort Französisch und Sport für das Lehramt an Gymnasien. Seit 1964 lebt er in Regensburg. Zum Spielen und Spielerefinden kam er erst durch seine Kinder. Noch heute kommen Frau, Kinder und mittlerweile fünf Enkelkinder beim Testen seiner Prototypen spielerisch zum Einsatz. Als Spieleautor erhielt er bereits verschiedene Auszeichnungen, unter anderem den „Deutschen Kinderspielepreis 2002“, den Preis „Kinderspiel des Jahres 2003“ sowie den „Deutschen Lernspielpreis 2006“. Bei HABA wurden schon zahlreiche Spiele von Manfred Ludwig verlegt, zum Beispiel *Höchst verdächtig!* oder *Die Codeknacker*.

## Der Illustrator



**Peter Nishitani** wurde 1970 in München geboren und wuchs dort unter den grünen Drachen an der Isar auf. Schon früh lernte er den Umgang mit den Feuerkugeln, die neben der Illustration seine größte Leidenschaft sind. Heute arbeitet er mit acht Drachenkollegen in der legendären Drachenhöhle „Atelier Amaldi“ in Hamburg, immer auf der Suche nach neuen Abenteuern. Für HABA hat er in den letzten Jahren bereits die Spiele *Volldampf voraus!* und *Was zählt?* illustriert.

*In besonderem Maße möchte ich meine Arbeit Yuko widmen, meinem allerliebsten Drachengoldschatz.*

# Dragon Diego Dart



A fiery game of skill for 2 - 4 players ages 5 - 99.

**Author:** Manfred Ludwig  
**Illustrations:** Peter Nishitani  
**Length of the game:** approx. 15 minutes

Dragon Diego Dart is quite a trouble maker. His fiery breath has already set more than one shrub in flames! Oops! This year, of all years, he missed the target of the fire spitting competition by so much that he set Uncle Drooge's hat on fire. However, Diego's rivals are by no means better marksmen and also miss the target more than once. Who will win this race of the fiery dragon competition?

## Contents

- Dragons stadium  
(lower part of the game box with game board and counting strip)
- 4 dragons
- 3 fire balls
- 24 cards (six cards of each different color)
- 24 little tiles
- Set of game instructions



*score the most points*

*dragon stadium in the center of the table, each player: six cards and one dragon (on counting strip)*

*pile tiles face-down, get fire balls ready*

*Dragon Diego Dart: secretly draws tile and rolls three fire balls*

*other players: guess and place card face-down*

## Game Idea

In each round a different player takes on the role of Dragon Diego Dart. He secretly draws a little tile showing one of the six target squares in the dragon stadium. Diego now tries to hit this square rolling the three fire balls towards it. Then the other players guess which square he was supposed to hit. Being good at rolling, as well as being good at guessing, will score the most points. The aim of the game is to move one's dragon the furthest on the counting strip, thus winning the game.

## Preparation of the Game

Place the dragon stadium in the center of the table.

Each player takes six cards of one color and the corresponding dragon. Fix the dragon to the edge of the game board on the flying dragon (=first square of the counting strip).



Shuffle and pile the 24 tiles face-down. Get the three fire balls ready.

## How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever has caressed a dragon most recently may start. No-one? Really! Not one of you has ever caressed a dragon? Then the oldest player starts and is Dragon Diego Dart.

Diego places the dragon stadium in front of him and then a fire ball in each of the three holes. Then he draws a tile from the pile and secretly looks at it. The tile shows into which compartment of the stadium Diego should roll the three balls. Diego now nudges the balls one by one trying to hit this compartment.

When he has finished, the other players guess which compartment Diego was supposed to hit. They choose from their cards the one with the corresponding picture and place it face-down in front of them.

Then everybody turns over their cards at the same time, Diego as well. Now you compare your cards and score:

- **Dragon Diego Dart:**  
For each fire ball that landed in the right compartment Diego can move his dragon one square further on the counting strip.
- **The other players:**  
Each player who guessed correctly can also move his dragon one square

### **New Round**

Dragon Diego Dart places the used tile in the bottom part of the game box and the players take back their cards. The next player in a clockwise direction now becomes Dragon Diego Dart and a new round starts.

### **End of the Game**

The game ends as soon as each player has been Dragon Diego Dart three times. Whoever has moved his dragon furthest on the counting strip, wins the game. In the case of a draw there are various winners.

*scoring:*

*Diego:  
one point for each ball in  
the right compartment*

*other players:  
one point for  
correct guess*

*next player =  
Dragon Diego Dart*

*end of the game =  
each player has been  
Diego three times  
most points = winner*







ENGLISH

## The author



**Manfred Ludwig** was born in 1936 in Munich. He studied French and Sports to become a high school teacher. Since 1964 he has been living in Regensburg. As soon as his children reached a certain age he started playing and inventing games for them. His wife, children and now five grand children are still “on play duty” when the prototypes need to be tested. The game author has received various awards, including “German Children’s Game Prize 2002”, “Children Game of the year 2003” and the “German educational game award 2006”. HABA has published numerous games by Manfred Ludwig, such as *Highly Suspect* or *The Code Crackers*.

## The illustrator



**Peter Nishitani**, was born in 1970 in Munich where he grew up amidst the Green Dragons of the Isar river. He learned to handle fire balls very early on, which aside from illustrating, is one of his great passions. Today Peter Nishitani works together with his 8 dragon colleagues in the legendary dragon cave “Atelier Amaldi” in Hamburg, always on the look out for new adventures. Over the last few years he has already illustrated for HABA the games *Full Steam Ahead!* and *What counts?*.

*I especially want to dedicate my work to Yuko, my most treasured dragon with a golden heart.*

# Diego Dent de dragon



Un jeu d'adresse enflammé pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

**Idée :** Manfred Ludwig  
**Illustration :** Peter Nishitani  
**Durée de la partie :** env. 15 minutes

Diego Dent de dragon est plutôt du genre à semer le désordre : combien de fois n'a-t-il pas mis le feu aux buissons ! Et aujourd'hui, pour le concours annuel des cracheurs de feu, il a tellement mal visé qu'il a brûlé le chapeau de son oncle Dragobert. Les adversaires de Diego ne sont pas non plus très doués et souvent, ils manquent leur cible. Qui va gagner cet enflammé concours de dragons ?

FRANÇAIS

## Contenu du jeu

- 1 stade  
(= fond de la boîte avec plateau de jeu et compte-points)
- 4 dragons
- 3 boules de feu
- 24 cartes (6 lots de 4 couleurs différentes)
- 24 plaquettes
- 1 règle du jeu



*récupérer le plus de points possible*

*poser le stade au milieu de la table six cartes et un dragon (sur le compte-points) par joueur*

*empiler les plaquettes faces cachées, préparer les boules de feu*

*Diego Dent de dragon : prend discrètement une plaquette et envoie trois boules de feu*

*autres joueurs : miser et poser la carte face cachée*

## Idée

A chaque tour, un joueur différent sera Diego Dent de dragon. Il prend discrètement une plaquette qui indique l'un des six couloirs du stade et essaye de faire rouler les trois boules de feu dans ce couloir. Les autres joueurs doivent alors miser et indiquer dans quel couloir il devait envoyer les boules. Celui qui fait bien rouler les boules et mise bien récupère des points. Le but du jeu est d'avancer son dragon le plus loin possible sur le compte-points.

## Préparatifs

Poser le stade au milieu de la table.

Chaque joueur prend un lot de six cartes d'une couleur et le dragon correspondant. Il le fixe à côté du dragon volant (= première case du compte-points) sur le bord de la boîte.



Mélanger les 24 plaquettes et les empiler, face cachée, sur la table. Préparer les trois boules de feu.

## Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a caressé un dragon en dernier commence. Comment ? Aucun d'entre vous n'a jamais caressé de dragon ? C'est alors le joueur le plus âgé qui commence : il devient Diego Dent de dragon en premier.

Diego Dent de dragon place le stade devant lui et pose une boule de feu dans chacun des trois trous. Puis, il prend une plaquette de la pile et regarde discrètement ce qu'il y a dessus. Son motif lui indique dans quel couloir du stade il doit faire rouler les trois boules. Il pousse légèrement les boules les unes après les autres et essaye de les envoyer dans le couloir correspondant.

Quand les trois boules ont été envoyées, les autres joueurs misent en indiquant quel couloir Diego Dent de dragon voulait viser. Pour cela, ils cherchent dans leur jeu la carte indiquant le motif correspondant et la posent devant eux, face cachée.

Puis, les joueurs retournent leur carte tous en même temps. Diego Dent de dragon retourne aussi sa plaquette pour pouvoir comparer et on compte les points :

- **Diego Dent de dragon**

Pour chaque boule envoyée dans le bon couloir par Diego Dent de dragon, il avance son dragon d'une case sur le compte-points.

- **Les autres joueurs**

Chaque joueur qui a bien misé a le droit d'avancer son dragon d'une case.

### **Nouveau tour**

Diego Dent de dragon remet la plaquette dans le couvercle de la boîte et les autres joueurs reprennent leur carte. C'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre d'être Diego Dent de dragon et un nouveau tour commence.

### **Fin de la partie**

La partie se termine dès que chaque joueur a été trois fois Diego Dent de dragon. Celui qui a pu avancer son dragon le plus loin possible gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

*Compter les points*

*Diego Dent de dragon :  
un point pour chaque  
boule bien envoyée*

*autres joueurs :  
un point pour avoir  
bien misé*

*joueur suivant =  
Diego Dent de dragon*

*fin de la partie =  
chaque joueur 3 fois  
Diego Dent de dragon,  
le plus de points =  
gagnant*

## L'auteur



**Manfred Ludwig** est né en 1936 à Munich où il a suivi des études de français et de sport pour devenir professeur de lycée. Il vit à Regensburg depuis 1964. C'est par l'intermédiaire de ses enfants qu'il en est venu aux jeux et qu'il s'est mis à en inventer. Aujourd'hui encore, ce sont sa femme, ses enfants et entretemps, ses cinq petits-enfants, qui testent ses prototypes. En tant qu'auteur de jeux, il a déjà reçu plusieurs prix, dont le « prix allemand du jeu pour enfants » en 2002, le prix intitulé « Jeu pour enfants de l'année » en 2003 ainsi que le « prix allemand pour les jeux éducatifs » en 2006 HABA a déjà publié de nombreux jeux de Manfred Ludwig, par exemple : *Le détective malin* et *Chercher le code*.



FRANÇAIS

## L'illustrateur



**Peter Nishitani**, est né en 1970 à Munich où il grandit en compagnie des « Dragons verts » au bord du fleuve Isar. Il apprend très tôt à manipuler les boules de feu qui, en plus de réaliser des illustrations, sont sa grande passion. Il travaille actuellement avec huit collègues dragons dans la légendaire grotte aux dragons « Atelier Amaldi » à Hambourg, et est toujours en quête de nouvelles aventures. Pour HABA, il a déjà illustré les jeux *A toute vapeur !* et *Voyage des « comptes »* au cours des dernières années.

*Je dédie mon travail tout particulièrement à Yuko, mon trésor de dragon.*

# Diego Drakentand

Een vlammend behendigheids spel voor 2 - 4 spelers van 5 - 99 jaar.

**Spelidee:** Manfred Ludwig

**Illustraties:** Peter Nishitani

**Speelduur:** ca. 15 minuten

Diego Drakentand is nogal een grote onruststoker. Door zijn vuurstralen gaat heel wat struikgewas in vlammen op. Niet zo slim is dat hij uitgerekend tijdens de jaarlijkse vuurspuwerswedstrijd zijn doel ver voorbijschiet en de hoed van oom Drakobert in brand steekt. Maar ook Diego's rivalen zijn geen scherpschutters en missen vaak genoeg hun doel. Wie wint nu deze vlammende drakenwedstrijd?

## Spelinhoud

- 1 drakenstadion  
(= onderste deel van de doos met speelbord en scorerand)
- 4 draken
- 3 vuurballen
- 24 kaarten (telkens zes kaarten in vier kleuren)
- 24 kaartjes
- spelregels



*de meeste punten  
verzamelen*

*drakenstadion in het  
midden van de tafel  
iedereen:  
zes kaarten en een  
draak (op scorerand)*

*kaartjes verdekt op een  
stapel, vuurballen klaar*

*Diego Drakentand:  
kaartje ongezien bekijken  
en drie vuurballen rollen*

*medespelers:  
raden en kaart  
verdekt neerleggen*

## Spelidee

In iedere ronde kruipt een andere speler in de rol van Diego Drakentand. Deze bekijkt ongezien een kaartje waarop één van de zes doelvakjes van het drakenstadion staat afgebeeld. Diego probeert om de drie vuurballen in dit doelvak te rollen. Daarna proberen de medespelers het vakje te raden, dat volgens hen geraakt moest worden.

Wie goed rolt maar ook goed raadt, krijgt punten. Het doel van het spel is om de eigen draak zo ver mogelijk langs de scorerand vooruit te zetten en zo te winnen.

## Spelvoorbereiding

Zet het drakenstadion in het midden van de tafel.

Iedere speler pakt de zes kaarten in dezelfde kleur en de bijpassende draak. De draken bevestigen jullie bij de vliegende draak (= eerste veld van de scorerand) aan de rand van de doos.



Schud de 24 kaartjes en leg ze verdekt op een stapel op de tafel. Leg de drie vuurballen klaar.

## Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie als laatste een draak heeft geaaid, mag beginnen. Wat nu? Heeft niemand van jullie ooit een draak geaaid? Dan begint de oudste speler en kruipt als eerste in de rol van Diego Drakentand.

Diego Drakentand zet het drakenstadion voor zich en legt in alle drie de gaten een vuurbal. Vervolgens pakt hij een kaartje van de stapel en bekijkt het ongezien. Hierop staat een afbeelding die aangeeft in welk vakje van het drakenstadion hij de drie ballen moet schieten. Hij tikt de ballen om de beurt zachtjes aan en probeert ze in het bijpassende vakje te schieten.

Zodra de drie ballen zijn gerold, proberen de medespelers te raden welk vakje Diego Drakentand heeft proberen te raken. Ze zoeken tussen hun kaarten de kaart met de bijpassende afbeelding en leggen hem verdekt voor zich neer.

Vervolgens draaien de spelers hun kaarten tegelijk om. Om de uitkomst te vergelijken, draait ook Diego Drakentand zijn kaartje om en worden de behaalde punten geteld:

- **Diego Drakentand**

Voor iedere bal die Diego Drakentand in het juiste vakje heeft gerold, mag hij zijn draak één veld langs de scorerand vooruit zetten.

- **Medespelers**

Iedere medespeler die de juiste afbeelding heeft geraden, mag zijn/haar draak eveneens een veld vooruit zetten.

### **Nieuwe ronde**

Diego Drakentand legt het kaartje in het deksel van de doos en de medespelers pakken hun kaarten. Daarna kruipt kloksgewijs de volgende speler in de rol van Diego Drakentand en begint er een nieuwe ronde.

### **Einde van het spel**

Het spel is afgelopen als iedere speler drie keer Diego Drakentand is geweest. Wie nu met zijn/haar draak het verst is opgerukt, wint het spel. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

*punten tellen:*

*Diego Drakentand:  
één punt voor iedere  
bal in het juiste vak*

*medespelers:  
één punt indien  
goed geraden*

*volgende speler =  
Diego Drakentand*

*einde v/h spel =  
iedereen drie keer  
Diego Drakentand;  
de meeste punten  
= gewonnen*



## De auteur



**Manfred Ludwig** werd in 1936 in München geboren. Daar studeerde hij Frans en lichamelijke opvoeding om vervolgens leraar aan een gymnasium te worden. Sinds 1964 woont hij in Regensburg. Zijn kinderen waren ooit de aanleiding tot het spelen en bedenken van spelletjes. Tot op heden worden vrouw, kinderen en inmiddels ook kleinkinderen spelenderwijs als proefkonijn voor zijn prototypes ingezet. Als spelauteur heeft hij al verschillende onderscheidingen gekregen, onder andere de „Duitse kinderspelprijs 2002“, de prijs „Kinderspel van het jaar 2003“, evenals de „Duitse leerspelprijs 2006“. HABA heeft inmiddels talrijke spellen van Manfred Ludwig uitgegeven, zoals bijvoorbeeld *Hoogst verdacht!* of *Kraak de code*.

## De illustrator



**Peter Nishitani**, werd in 1970 in München geboren en groeide daar op onder de hoede van de vereniging „De groene draak“ aan de Isar. Al snel leerde hij met vuurballen omgaan, wat naast het illustreren zijn grootste passie is. Tegenwoordig werkt hij met acht drakencollega's in het legendarische drakenhol „Atelier Amaldi“ in Hamburg en is hij altijd op zoek naar nieuwe avonturen.

Voor HABA heeft hij in de laatste jaren al de spellen *Volle kracht vooruit!* en *Wat telt?* geïllustreerd.

*In de eerste plaats wil ik mijn werk opdragen aan Yuko, mijn allerliefste gouden drakenschat.*

# Diego Drago

Un fogoso juego de destreza para 2 - 4 jugadores de 5 a 99 años.

**Idea del juego:** Manfred Ludwig  
**Ilustraciones:** Peter Nishitani  
**Duración de una partida:** aprox. 15 minutos

Diego Drago, el Escupefuegos, es un pependenciero de órdago y siempre anda incendiándolo todo con su lengua de fuego. Lo malo es que ha errado completamente la diana y ha prendido fuego al sombrero del tío Dragoberto, ¡y eso nada menos que en el campeonato anual de los escupefuegos! Los adversarios de Diego no son tampoco muy buenos tiradores que digamos y yerran muchas veces la diana. ¿Quién ganará esta ardiente competición entre dragones?

## Contenido

- 1 estadio de los dragones  
(= fondo de la caja con tablero de juego y listón contador)
- 4 dragones
- 3 bolas de fuego
- 24 cartas (juegos de seis en cuatro colores)
- 24 cartoncitos
- Instrucciones del juego





*reunir el mayor número de puntos*

*estadio de los dragones en el centro de la mesa  
cada uno:  
seis cartas y un dragón (éste en el listón contador)*

*apilar los cartoncitos boca abajo, bolas de fuego preparadas*

*Diego Drago:  
sacar en secreto un cartoncito y empujar las tres bolas de fuego*

## El juego

En cada ronda un jugador diferente hace el papel de Diego Drago. Saca en secreto un cartoncito que muestra una de las seis casillas-diana del estadio de los dragones. Diego intenta enviar las tres bolas de fuego a esta casilla-diana. A continuación, los demás jugadores hacen sus cábalas sobre la casilla a la que, en su opinión, iban destinadas las bolas. Reciben puntos los buenos tiradores pero también los acer antes de las apuestas. El objetivo del juego es avanzar el dragón propio lo máximo posible sobre el listón contador para ganar la partida.

## Preparativos

Colocad el estadio de los dragones en el centro de la mesa.

Cada jugador coge las seis cartas del mismo color y el dragón correspondiente. Fijad vuestro dragón junto al dragón volador (= primera casilla del listón contador) situado en el borde de la caja del juego.



Mezclad los 24 cartoncitos y ponedlos en un montón boca abajo encima de la mesa. Tened preparadas las tres bolas de fuego.

## Cómo se juega

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Puede comenzar quien haya acariciado recientemente un dragón. ¿Cómo? ¿Que ninguno de vosotros ha acariciado nunca un dragón? Entonces comenzará el jugador más mayor haciendo el papel de Diego Drago.

Diego Drago coloca delante suyo el estadio de dragones y pone una bola de fuego en cada uno de los tres agujeros. A continuación extrae un cartoncito del montón y lo mira en secreto. El dibujo del cartoncito señala la casilla del estadio de los dragones a la que debe enviar las tres bolas. Empuja ligeramente las bolas, una detrás de otra, intentando que lleguen a la casilla correspondiente.

Una vez disparadas las tres bolas, los demás jugadores hacen sus apuestas sobre la casilla que tenía Diego Drago como misión. Para ello buscan entre sus cartas aquella que muestre la casilla correspondiente y la colocan boca abajo delante suyo.

Luego descubren los jugadores sus cartas al mismo tiempo. Diego Drago da la vuelta entonces a su cartoncito para realizar las comparaciones. Llega el momento de la evaluación:

- **Diego Drago**

Por cada bola que Diego Drago ha acertado en la casilla correcta debe avanzar su dragón una casilla sobre el listón contador.

- **Compañeros de juego**

Cada jugador que haya acertado en su apuesta debe avanzar su dragón también una casilla.

### **Una nueva ronda**

Diego Drago deposita el cartoncito en la tapa de la caja y los demás jugadores recogen sus cartas. A continuación hace de Diego Drago el siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj. Comienza una nueva ronda.

### **Fin del juego**

La partida acaba cuando cada jugador haya hecho tres veces de Diego Drago. Gana la partida el jugador que tenga a su dragón en la posición más avanzada. En caso de empate serán varios los ganadores.

*demás jugadores:  
apostar y poner la  
carta de la apuesta  
boca abajo*

*valoración por puntos:*

*Diego Drago:  
un punto por cada bola  
en la casilla correcta*

*demás jugadores:  
un punto por apuesta  
acertada*

*jugador siguiente =  
Diego Drago*

*fin del juego =  
cada jugador hizo tres  
veces de Diego Drago;  
mayor número de  
puntos = ganador*



## El autor



**Manfred Ludwig** nació en Múnich en 1936. Allí estudió Magisterio en las especialidades de francés y deporte para ejercer su carrera docente en institutos de enseñanza media. Desde 1964 vive en Ratisbona. La creación de juegos llegó a través de sus hijos. Todavía en la actualidad, su esposa, sus hijos y, entretanto, sus cinco nietos, intervienen para probar los prototipos de sus creaciones. Como autor de juegos ha obtenido diferentes distinciones, entre otras el "Premio alemán al juego infantil 2002", el premio "Juego infantil del año 2003" así como el "Premio alemán al juego didáctico 2006". En la casa HABA se han publicado ya numerosos juegos de Manfred Ludwig, como por ejemplo *¡Sospechosos!* o *Descifrador de códigos*.

## El ilustrador



**Peter Nishitani**, nació en Múnich en 1970 y allí se crió bajo los auspicios de los Dragones Verdes a orillas del río Isar. Ya desde muy joven aprendió a manejar las bolas de fuego que son, junto con su trabajo como ilustrador, su mayor pasión. En la actualidad trabaja junto a otros siete colegas dragones en la legendaria cueva de dragones Atelier Amaldi, en Hamburgo, siempre a la búsqueda de nuevas aventuras. Para la casa HABA ha ilustrado recientemente los juegos *¡A toda máquina!* y *¿Qué cuenta?*.

*Quiero dedicar mi trabajo de un modo muy particular a Yuko, mi tesoro de dragón más querido.*



# Prendi la mira, Diego!

Un infuocato gioco d'abilità per 2 - 4 giocatori da 5 a 99 anni.

**Ideazione:** Manfred Ludwig

**Illustrazioni:** Peter Nishitani

**Durata del gioco:** circa 15 minuti

Diego Sputafuoco è un gran bel pasticcione e riesce sempre a combinare disastri con la sua lingua di fuoco. Il peggio l'ha combinato proprio durante l'annuale gara di sputafuoco, mancando totalmete il bersaglio e incendiando invece il cappello dello zio Dragoberto. Ma neppure gli altri draghetti sono dei tiratori provetti e anch'essi sbagliano continuamente il bersaglio. Chi vincerà l'infuocata gara tra draghi?

## Contenuto del gioco

- Stadio dei draghi  
(fondo della scatola con tabellone e lista segnapunti)
- 4 draghi
- 3 biglie di fuoco
- 24 carte (6 x quattro colori)
- 24 cartoncini
- Istruzioni per giocare



*raccogliere il maggior  
numero di punti*

*stadio dei draghi  
al centro del tavolo  
ognuno prende 6 carte  
e un drago (collocare su  
lista segnapunti)*

*mazzo di  
cartoncini coperti,  
preparare biglie  
di fuoco*

*Diego Sputafuoco:  
prendere in segreto  
cartoncino e rotolare  
biglie*

*compagni di gioco:  
pronostico e mettere  
carta coperta*

## Ideazione

Ad ogni giro uno dei giocatori è Diego Sputafuoco. Prende di nascosto un cartoncino che indica uno dei sei bersagli dello stadio dei draghi in cui cercherà di far rotolare le tre biglie di fuoco. I compagni di gioco cercano poi di indovinare quale era, a loro avviso, il bersaglio di Diego Sputafuoco. Riceve punti chi ha buona mira, ma anche chi indovina. Scopo del gioco è vincere avanzando il più possibile con il proprio drago sulla lista segna punti.

## Preparativi del gioco

Collocate lo stadio del drago al centro del tavolo.

Ogni giocatore prende le sei carte di un colore e il drago corrispondente. Fissate il drago al drago volante (=prima casella della lista segnapunti) sul bordo della scatola.



Mescolate i 24 cartoncini e formate un mazzo al centro del tavolo. Preparate le tre biglie di fuoco.

## Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi per ultimo ha accarezzato un drago. Che dite mai? Nessuno? In tal caso inizia il bambino più grande che sarà Diego Sputafuoco: metterà davanti a sé lo stadio dei draghi e collocherà le tre biglie di fuoco nei rispettivi fori.

Prenderà uno dei cartoncini e lo guarderà in segreto per sapere in quale degli scomparti dello stadio dei draghi deve far rotolare le tre biglie. Darà poi un leggero colpetto alle biglie cercando di mirare allo scomparto indicato dal cartoncino.

Quando ha fatto rotolare le tre biglie, i compagni di gioco cercano di indovinare quale era effettivamente il bersaglio di Diego Sputafuoco: cercano tra le loro carte quella con il motivo corrispondente e la mettono coperta davanti a sé.

Poi tutti la scoprono contemporaneamente, Diego Sputafuoco gira anche il proprio cartoncino e si valutano i risultati:

- **Diego Sputafuoco**

Avanza di una casella sulla lista segnapunti per ogni biglia arrivata nello scomparto giusto.

- **Compagni di gioco**

Chi ha indovinato il bersaglio di Diego Sputafuoco potrà avanzare di una casella il proprio drago.

### **Nuovo giro**

Diego Sputafuoco mette il cartoncino nel coperchio della scatola e i compagni si riprendono le proprie carte. Il giocatore che segue in senso orario è poi Diego Sputafuoco ed ha inizio un nuovo giro.

### **Conclusione del gioco**

Il gioco finisce quando ogni bambino è stato Diego Sputafuoco per tre volte. Vince chi è in posizione più avanzata con il proprio drago. In caso di parità ci saranno più vincitori.

*punteggio:*

*Diego Sputafuoco:  
un punto per ogni biglia  
nello scomparto giusto*

*compagni di gioco:  
un punto per ogni  
pronostico azzeccato.*

*seguinte giocatore =  
Diego Sputafuoco*

*conclusione del gioco =  
per 3 volte Diego  
Sputafuoco,  
più punti = vittoria*





## L'autore



**Manfred Ludwig** è nato nel 1936 a Monaco di Baviera dove ha studiato francese e sport per l'insegnamento nelle scuole ginnasiali. Dal 1964 vive a Regensburg. Ha iniziato a giocare e ad inventare giochi in famiglia per i suoi figli; sua moglie, i suoi figli e ben cinque nipoti partecipano tuttora ai ludici test dei suoi prototipi. Ha ricevuto diversi premi, tra cui il "Premio tedesco per il gioco per bambini 2002"; il premio "Gioco per bambini dell'anno 2003" nonché il "Premio tedesco per il gioco educativo 2006". Presso HABA sono apparsi già numerosi giochi di Manfred Ludwig, ad esempio *Altamente sospetto!* o *Decifra il codice*.

## L'illustratore



**Peter Nishitani**, è nato nel 1970 a Monaco di Baviera dove è cresciuto tra "I draghi verdi" sul fiume Isar. Già da giovane ha imparato a maneggiare le biglie di fuoco, sua grande passione insieme all'illustrazione. Oggi lavora con otto colleghidraghi nella leggendaria cova dei draghi "Atelier Amaldi" ad Amburgo, sempre alla ricerca di nuove avventure. Negli ultimi anni ha illustrato per HABA i giochi *Avanti! A tutto vapore!* e *Cosa conta?*

*Dedico il mio lavoro in particolare a Yuko, mio amatissimo tesoro d'oro dei draghi"*

# Erfinder für Kinder

*Inventive Playthings for Inquisitive Minds*

*Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen*

*Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini*



Baby & Kleinkind

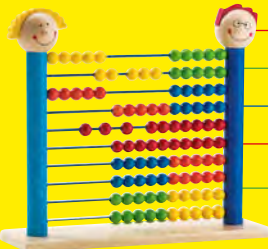
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

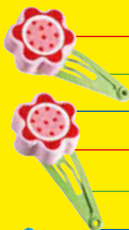
Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindesieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Decoración habitación


Camera dei bambini


 Kinder begreifen spielend die Welt. HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 Children learn about the world through play. HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant. HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !

 Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs. HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 Los niños comprenden el mundo jugando. HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 I bambini scoprono il mondo giocando. La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

**HABA**<sup>®</sup>

Habermaaß GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de