

HABA

Spielanleitung • Rulebook

DRAGONELLA

Wer schnappt schneller?



Dragonella
Who's the Fastest Treasure
Snatcher?





DRAGONELLA

Wer schnappt schneller?



Ein schnelles Reaktionsspiel
für 2–4 Personen ab 8 Jahren.

Autor: Erwan Morin

Illustration: Maïa Zeidan

Redaktion: Robin Eckert & Lea Berger

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Seit ewigen Zeiten wacht sie über einen riesigen Schatz – die mächtige und allseits gefürchtete Drachendame Dragonella. Wie sie ihn erbeutet hat? Das weiß niemand so genau. Aber Fakt ist: Es ging nie mit rechten Dingen zu ...

Das Herzstück ihrer angehäuften Reichtümer ist eine Sammlung goldener Kelche, die eigentlich in den Besitz der königlichen Familie gehören. Gelingt es euch, sie von Dragonella zurückzuerobern?

Los geht's: Beobachtet scharf, behaltet den Überblick und schlagt im richtigen Moment zu! Aber lasst euch bloß nicht dabei erwischen, denn sonst trifft euch Dragonellas feuriger Zorn. Wer am schnellsten die erforderliche Anzahl an Kelchen gesammelt hat, gewinnt das Spiel! Das sind im Spiel zu zweit 7, zu dritt 6 und zu viert 5 Kelche.

DAS IST DRIN:

48 Karten (jeweils **beidseitig** mit unterschiedlichen Motiven bedruckt)



Dragonella



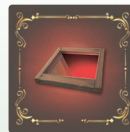
Kelch



Schlüssel



Schatztruhe



Falltür



Fackel

BEVOR ES LOSGEHT:

Nehmt die Karten aus der Schachtel.

Spielt ihr zu dritt oder zu viert? Dann spielt ihr mit allen Karten.

Spielt ihr zu zweit? Dann sortiert alle Karten mit **Diamanten**  aus und legt sie in die Schachtel zurück.

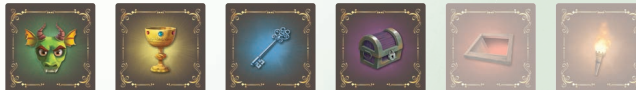
Mischt die Karten. Es gibt **keinen Unterschied** in der Bedeutung von **Vorder- und Rückseite**. Verteilt sie dann reihum so, dass ihr alle je einen Stapel mit gleich vielen Karten vor euch liegen habt. Das sind eure persönlichen Suchstapel.

Entscheidet euch, welchen **Schwierigkeitsgrad** ihr spielen wollt: **1, 2 oder 3**. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto anspruchsvoller wird das Spiel, weil immer mehr Motive eine Aktion auslösen. Zum Einstieg empfehlen wir euch Schwierigkeitsgrad 1. Hier lösen nur zwei Motive eine Aktion aus. Bei Schwierigkeitsgrad 2 lösen 4 Motive eine Aktion aus und bei Schwierigkeitsgrad 3 lösen 5 Motive eine Aktion aus.

Schwierigkeitsgrad 1



Schwierigkeitsgrad 2



Schwierigkeitsgrad 3



ACHTUNG: Im Spiel zu Zweit gibt es keine Falltür-Karten. Ihr könnt also nur Schwierigkeitsgrad 1 und 2 spielen.



JETZT GEHT'S LOS:



Ihr spielt alle gleichzeitig und über mehrere Runden.
Eine Runde besteht aus **2 Phasen:**

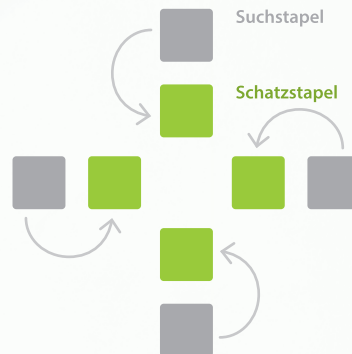
1) KARTEN ABLEGEN

2) SCHATZ SCHNAPPEN UND AKTION AUSFÜHREN ODER SCHATZ SICHERN

Zu Beginn jeder Runde ruft ihr gemeinsam
das Startsignal „Auf die Schätze, fertig, los!“

1) KARTEN ABLEGEN

Jetzt nehmt ihr alle **gleichzeitig** die oberste Karte
eures Suchstapels und legt sie **umgedreht** in die
Tischmitte. Diese Karten bilden jeweils einen
Schatzstapel. Im Gegensatz zu euren **persönlichen**
Suchstapeln könnt ihr **alle** die **Schatzstapel** bedienen.



Ab sofort versucht ihr gleichzeitig und im jeweils eigenen Tempo immer die oberste Karte
eures Suchstapels auf einen passenden Schatzstapel zu legen. Schaut euch dafür die oberste
Karte auf eurem **Suchstapel** an und vergleicht sie mit den Motiven auf den **Schatzstapeln**.
Nun habt ihr folgende Möglichkeiten:

- *Gibt es ein gleiches Motiv?* Dann sei schnell und lege deine Karte auf das passende Motiv des Schatzstapels. Aber Achtung: Drehe deine Karte beim Ablegen um. Nun ist auf der obersten Karte des Schatzstapels ein **neues** Motiv sichtbar.
- *Gibt es kein gleiches Motiv?* Dann bleibe konzentriert und verpasse nicht deine nächste Chance. Die Motive können sich schnell ändern.



Hinweis: Ihr spielt immer nur mit einer Hand, eurer **Spielhand**. Die andere haltet ihr unter den Tisch oder hinter euren Rücken.

Beispiel:

Sami, Ada und Nino können gerade alle nicht die oberste Karte ihres Suchstapels passend auf einen Schatzstapel legen. Lilli schon: Ihre oberste Karte des Suchstapels zeigt einen Kelch. Einer der Schatzstapel zeigt ebenfalls einen Kelch. Lilli legt ihre Kelch-Karte umgedreht auf die Kelch-Karte dieses Schatzstapels. Dadurch liegt jetzt die Falltür-Karte auf der Rückseite von Lillis Kelch-Karte für alle sichtbar auf dem Schatzstapel. Jetzt könnte Sami die Falltür-Karte seines Suchstapels wiederum auf diese Falltür-Karte legen und so weiter.





2) SCHATZ SCHNAPPEN UND AKTION AUSFÜHREN ODER SCHATZ SICHERN

• SCHATZ SCHNAPPEN UND AKTION AUSFÜHREN

Kann niemand mehr die oberste Karte seines Suchstapels auf einen passenden Schatzstapel legen? Dann heißt es jetzt für alle: Schatz schnappen! Legt dazu eure **Spielhände so schnell ihr könnt auf einen Schatzstapel** eurer Wahl. Ist dieser bereits belegt, müsst ihr einen anderen wählen, der noch frei ist. Habt ihr euch bereits entschieden und eure Hand auf einen Schatzstapel gelegt? Dann dürft ihr euch nicht mehr umentscheiden. Eure Hand muss auf diesem Schatzstapel liegen bleiben.

Haben alle einen Schatz geschnappt, das heißt liegen eure Spielhände jeweils auf einem anderen Schatzstapel? Dann führt reihum jeweils die entsprechende **Aktion** aus. Dabei zählt immer nur das Motiv der obersten Karte des Schatzstapels, auf dem eure Spielhand liegt:

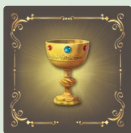
Motive mit Aktion bei **Schwierigkeitsgrad 1, 2 und 3:**



Dragonella-Karte

Oje, Dragonella hat dich erwischt!

Lege von deinen bereits gesammelten Karten eine Kelch- oder Schlüssel-Karte auf die Dragonella-Karte. Hast du noch keine Kelch-Karte oder Schlüssel-Karte vor dir liegen, passiert nichts.



Kelch-Karte

Super, ein Kelch!

Du erhältst eine Kelch-Karte. Lege sie offen vor dich.



Zusätzliche Motive mit Aktion **nur bei Schwierigkeitsgrad 2 und 3:**



Schlüssel-Karte

Prima, ein Schlüssel!

Du erhältst eine Schlüssel-Karte. Lege sie offen vor dich. Musst du im weiteren Spielverlauf die Aktion einer Dragonella-Karte ausführen? Dann kannst du statt einer Kelch-Karte die Schlüssel-Karte auf die Dragonella-Karte legen.



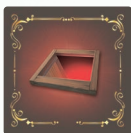
Schatztruhen-Karte

Öffne die Truhe!

Hast du bereits eine Schlüssel-Karte vor dir liegen? Dann kannst du sie auf die Schatztruhen-Karte legen. Drehe anschließend diesen Schatzstapel um. Suche ihn Karte für Karte durch und nimm dir jede sichtbare Kelch-Karte. Lege sie offen vor dich. Die restlichen Karten kommen wieder als Schatzstapel zurück.

Hast du keine Schlüssel-Karte oder willst keine einsetzen? Dann passiert nichts.

Zusätzliches Motiv mit Aktion **nur bei Schwierigkeitsgrad 3:**



Falltür-Karte

Achtung: Hier geht's abwärts!

Lege deine Spielhand auf deinen persönlichen Suchstapel und lasse sie dort bis zum Ende der nächsten Runde liegen. Du setzt also eine Runde aus und drehst auch zu Beginn keine Karte um.

Bei allen Schwierigkeitsgraden ohne Aktion:



Fackel-Karte

Licht im Dunkel!

Bei der Fackel-Karte passiert nichts.





ACHTUNG! Hast du in PHASE 2: SCHATZ SCHNAPPEN UND AKTION AUSFÜHREN einen Schatz **zu früh geschnappt**, obwohl ihr noch Karten hättet ablegen können? Unabhängig von der Reihenfolge erhalten alle, die zu früh geschnappt haben, **Strafkarten**: Nimm den kompletten Schatzstapel, den du fälschlicherweise geschnappt hast und **mische ihn**. Lege ihn danach unter deinen eigenen **Suchstapel**.

Eine neue Runde beginnt mit **PHASE 1: KARTEN ABLEGEN**. Ihr spielt mit euren aktuellen Suchstapeln weiter und mischt die Karten nicht neu. Legt nach dem Startsignal jeweils die oberste Karte eurer Suchstapel umgedreht auf die bereits vorhandenen Schatzstapel in der Tischmitte. Sie muss in diesem Fall nicht zum Motiv passen.

Habt ihr gerade Schatzstapel auf Grund von Strafkarten abgeräumt? Dann bildet neue Schatzstapel, wo keine mehr liegen.

• SCHATZ SICHERN

Hast du die letzte Karte deines Suchstapels auf einen Schatzstapel gelegt? Dann rufe laut: „**Dragonella, ich war schneller!**“ Die Runde endet sofort. Durchsuche beliebige Schatz- oder Suchstapel nach einer **Kelch-Karte**. Wenn du eine gefunden hast, nimm sie **als Belohnung** zu dir und lege sie offen vor dich.

Mischt alle Karten neu und verteilt sie so, dass ihr jeweils wieder einen Suchstapel mit ungefähr gleich vielen Karten vor euch liegen habt. Eine **neue Runde** beginnt mit **PHASE 1: KARTEN ABLEGEN**.



WANN IST SCHLUSS?

Wer zuerst die **erforderliche Anzahl an Kelch-Karten** gesammelt hat, gewinnt. Wie viele Kelch-Karten ihr benötigt, hängt von eurer Personenzahl ab:

2 Personen: **7 Kelch-Karten**

3 Personen: **6 Kelch-Karten**

4 Personen: **5 Kelch-Karten**

Gelingt dies mehreren gleichzeitig, gewinnen sie gemeinsam.



Liebe HABA Spiele-Fans,
unter www.haba-play.com/Ersatzteile
könnt ihr ganz einfach nachfragen,
ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials
noch lieferbar ist.



Erwan Morin

(Autor)

geboren 1976, lebt mit seiner Familie in der französischen Stadt Rennes (Bretagne). Hauptberuflich arbeitet er als Künstler und Zauberer.

Um sein Publikum zu begeistern, konzipiert er Shows, entwirft dafür kreative Welten und denkt sich Spiele aus. Dabei ist er immer auf der Suche nach innovativen Ideen und neuen Wegen, um möglichst viele Generationen zusammenzubringen.



Maïa Zeidan

(Illustratorin)

Maïa wollte ursprünglich Zahnärztin werden und studierte sogar kurzzeitig Zahnmedizin. Doch um ihrer Kreativität und Fantasie freien Lauf lassen zu können, wechselte sie die Studienrichtung und machte schließlich ihren Abschluss in 2D-Animation in Nantes.

Neben ihrer Tätigkeit für Animationsstudios arbeitet sie auch immer wieder gerne als Illustratorin für diverse Projekte, die sie interessant findet.



2011447001

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

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



© HABA-Spiele Bad Rodach 2024