

DINO DRACHE

Wer macht dem Drachen die Masern platt?

Ravensburger Spiele® Nr. 21083 1

Ein Riesenspaß mit Dino Drache
für 2 Kinder von 4 – 7 Jahren.

Autorin: Virginia Charves
Illustration: Detlef Richter
Packungdesign: Agentur Serviceplan/Ravensburger
Photos: Michael Erhart/ Thomas A. Weiss

Inhalt:

- 1 Spielgerät aus Kunststoff, das ist Dino
- 2 Farbwürfel
- 11 Farbröhrchen
- 22 Verschußstöpsel
- 10 Chips



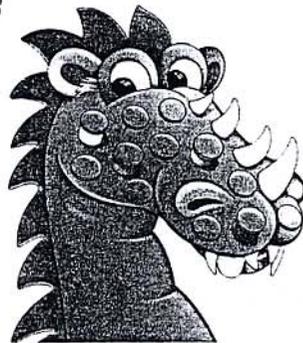
Die Geschichte von Dino Drache, seiner Tante Dragolina und den bunten Masern.

Drachenkinder machen gerne Unfug. Und wenn sie sich dabei erwischen lassen, geht das nicht immer gut aus. Vor allem, wenn man, wie Dino Drache, eine Tante Dragolina hat. Wie viele Drachentanten hat sie eine ganz besondere Fähigkeit: Sie kann zaubern. Aber eigentlich nur manchmal – meistens gehen ihre Tricks nämlich ganz und gar daneben. So wollte sie einmal aus Rosenkohl Erdbeereis zaubern, und dabei... aber das ist eine andere Geschichte. Also: Mit dem Zaubern klappt es nicht immer bei Tante Dragolina – nur einen Trick, den hat sie wirklich drauf, den mit den Masern. Und das war Pech für Dino Drache. Der hatte sich nämlich ausgerechnet Tante Dragolina als Opfer für seine Streiche ausgesucht. Am Montag hatte er ihr Salz in die Zuckerdose geschüttet, am Dienstag

Mayonnaise in die Zahnpastatube gestopft, am Mittwoch Ketchup unter die Himbeermarmelade gerührt, und am Donnerstag hatte Tante Dragolina dann wirklich genug: Sie hauchte Dino Drache mit ihrem feurigen Zauberatem an. Mit dem üblichen Erfolg: Dino Drache hatte das ganze Gesicht voller bunter Masern! Und nichts hassen kleine Drachen mehr als bunte Masern im Gesicht (vor allem die roten)!

Nun möchte Tante Dragolina natürlich nicht, daß der arme Dino sein ganzes Leben lang Masern im Gesicht hat. Aber ganz so einfach sollte es nun auch wieder nicht sein, sie loszuwerden. Deshalb hat Tante Dragolina ihm zwei bunte Würfel gegeben und zu Dino gesagt: Such dir Freunde unter den Menschen – die können dir mit diesen Zauberwürfeln die Masern wieder wegwerfeln!

Ja, und jetzt läuft Dino Drache mit seinen bunten Masern im Gesicht und den beiden Zauberwürfeln überall herum und hofft, daß ihm irgend jemand hilft und ihn von seinen Masern befreit. Du vielleicht?



Zu allererst ein bißchen basteln.

Wenn du Dino Drache das erste Mal auspackst, hat er viele Löcher im Gesicht. Und das ist ja nun wirklich noch schlimmer als Masern, also schnell weg mit den Löchern, und zwar so:

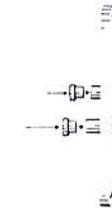
1. Zuerst steckst du in jedes der bunten Röhrchen einen grünen Stöpsel.



2. Danach schiebst du in jedes Loch in Dinos Gesicht ein buntes Röhrchen mit Stöpsel. Das werden Dinos Masern.



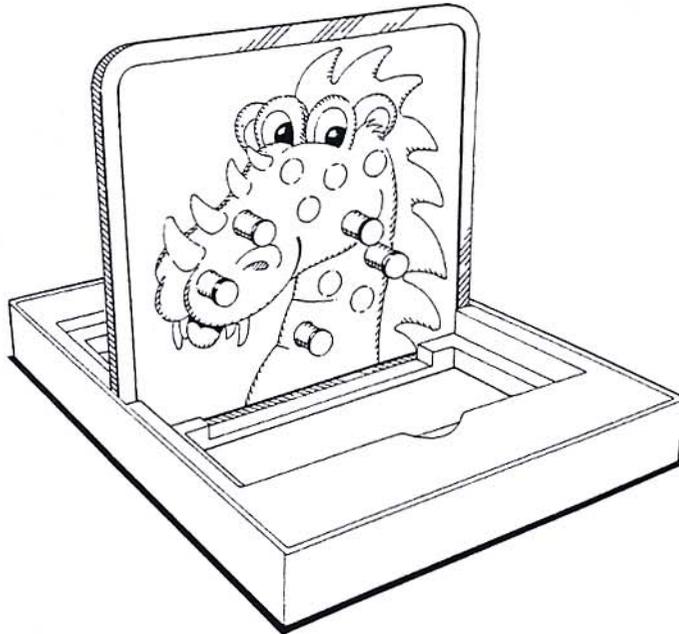
3. Jetzt steckst du auf der anderen Seite einen zweiten grünen Stöpsel auf jedes Röhrchen. So kann nichts mehr herausfallen.



Wunderbar – jetzt ist Dino Drache fertig für seinen großen Auftritt.

Vorbereitung

Dino Drache hat endlich Freunde gefunden – dich und einen Mitspieler. Ihr steckt sein kunterbuntes Masern-Gesicht quer in die Schachtel und stellt es zwischen euch beide. Dinos Masern werden so verteilt, daß bei einem Spieler **sechs** Masern zu sehen sind und beim anderen **fünf**. Welche Farben dabei auf welche Seite kommen, ist egal.



Ziel des Spiels

ist es - wie du ja schon weißt - Dino Drache mit Hilfe der bunten Zauberwürfel von seinen Masern zu befreien. Und das hast du geschafft, wenn du alle Masern von deiner Seite auf die Seite deines Mitspielers gedrückt hast - und dir Dino Draches schönes, grünes Gesicht ohne Masern entgegenlacht.



Weg mit den Masern

Wer die **sechs** Masern auf seiner Seite hat, darf beginnen. Er würfelt mit beiden Farbwürfeln. Je nachdem, was er gewürfelt hat, darf er Masern von sich weg auf die andere Seite drücken.

Das ist die Bedeutung der einzelnen Würfel:

Du hast gewürfelt:

Die beiden Würfel zeigen verschiedene Farben – z. B. Rot und Blau:

Dann gilt:

Jetzt schaust du, ob Dinos Gesicht auf deiner Seite einen blauen oder roten Masern-Stöpsel hat. Hat Dino einen blauen und roten Masern-Stöpsel im Gesicht, wählst du eine der beiden Farben aus und drückst diesen Stöpsel auf die andere Seite.

Und das ist jetzt ganz wichtig: *Du bist immer noch an der Reihe und darfst mit beiden Farbwürfeln weiterwürfeln.*

Nur einer der beiden Würfel zeigt die Farbe eines Stöpsels auf deiner Seite:

Du darfst den farbgleichen Masern-Stöpsel auf die andere Seite drücken – und darfst gleich mit beiden Würfeln weiterwürfeln.



Beide Würfel zeigen dieselbe Farbe – egal welche:

Besser kann's gar nicht kommen: Du darfst zwei ganz beliebige Masern aussuchen und auf die andere Seite drücken – und gleich weiterwürfeln.

Wichtig: *Wer an der Reihe ist, darf mit beiden Würfeln weiterwürfeln, so lange er mindestens einen Masern-Stöpsel auf die andere Seite drücken kann.*

Pech hast du erst, wenn folgendes passiert:

Keiner der Würfel zeigt die Farbe eines Masern – Stöpsels auf deiner Seite:

Jetzt ist es leider soweit, du mußt beide Würfel abgeben. Also keinen Masern-Stöpsel drücken, sondern die Würfel an den Mitspieler geben. Dieser freut sich bestimmt, denn nun darf er sein Glück versuchen.

Einer der beiden Würfel zeigt Dino:

Leider noch einmal Pech! Du gibst die Würfel an deinen Mitspieler zurück und der würfelt sofort los.