

# **Diego Drachenzahn** Vulkanwettkampf

**Spielidee:** Manfred Ludwig  
**Illustration:** Peter Nishitani

Diego Drachenzahn und seine Freunde haben sich zum alljährlichen Feuerkugel-Zielsputzen vor dem größten Vulkan des gesamten Drachentals versammelt. Die Drachen feuern ihre Kugeln ab und geben ihre Wetten ab, wer wohl direkt in den Krater hineintrifft.

## Spielinhalt

- 1 Vulkan (= Schachtelboden)
- 16 Tippkarten in 4 Farben
- 4 Feuerkugeln (rot, gelb, blau, grün)
- 1 Spielanleitung

## Spielidee

Es werden mehrere Runden gespielt. Der Spieler, der an der Reihe ist, ist der Drachenspieler. Zu Beginn jeder Runde entscheidet sich der Drachenspieler geheim für eine der vier Feuerkugeln.

Anschließend versucht er durch Kippen der Schachtel, die ausgewählte Feuerkugel in den Vulkankrater rollen zu lassen, ohne dass vorher eine der anderen drei Kugeln dort landet. Sobald eine Kugel im Vulkan liegt, tippen die Mitspieler, mit welcher Kugel der Drachenspieler den Krater treffen wollte. Wer geschickt zielt und clever rät, sammelt die meisten Punkte und gewinnt das Spiel.

## Spielvorbereitung

Sortiert die Tippkarten zu vier Sätzen mit je vier verschiedenfarbigen Drachen. Jeder Spieler erhält einen Satz. Stellt den Schachtelboden mit dem Vulkan in die Tischmitte und haltet die vier Feuerkugeln bereit. Ihr benötigt zusätzlich Zettel und Stift, um eure Punkte zu notieren.

## Spielablauf

Wer zuletzt auf einen Vulkan geklettert ist, darf beginnen. Du bist der Drachenspieler für diese Runde. Entscheide dich geheim, welche Feuerkugel du in den Krater rollen lassen willst und lege die Tippkarte mit dem farblich passenden Drachen verdeckt vor dich. Die übrigen drei Karten legst du verdeckt beiseite. Nimm die Spielschachtel und lege die Kugeln auf die farblich passenden Ecklöcher.



Jetzt rufst du „Drachen aufgepasst!“ und versuchst durch vorsichtiges Kippen der Spielschachtel, die ausgewählte Kugel in den Vulkankrater rollen zu lassen. Alle anderen Spieler müssen jetzt die Bewegungen des Drachenspielers gut beobachten, um herauszufinden, welche Kugel er in den Krater zu rollen versucht. Da es nicht so einfach ist, die Kugeln zu steuern, kann es dem Drachenspieler leicht passieren, dass eine falsche Kugel unbeabsichtigt im Krater landet.

Sobald eine Feuerkugel in den Vulkan gerollt ist, stellst du die Schachtel vorsichtig auf den Tisch. Jetzt tippen die Mitspieler, welche Kugel du in den Vulkan rollen lassen wolltest. Das kann also auch ein Drache sein, dessen Kugel jetzt nicht im Krater liegt. Die Mitspieler suchen den farblich passenden Drachen aus ihren Tippkarten heraus und legen ihn verdeckt vor sich.

Haben alle Mitspieler getippt, deckt jeder seine Karte auf.

### Für den Drachenspieler gilt:

Wenn du mit der richtigen Feuerkugel ins Ziel getroffen hast, bekommst du zwei Punkte. Wenn nicht, gehst du leer aus.

### Für die Mitspieler gilt:

Wenn du die gleiche Karte getippt hast wie der Drachenspieler, erhältst du für diesen richtigen Tipp einen Punkt. Es muss also nicht unbedingt der Drache sein, dessen Kugel im Vulkan liegt!

Die Punkte werden auf dem Zettel notiert.

### Neue Runde

Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn der neue Drachenspieler. Er bekommt die Schachtel und es beginnt eine neue Runde.

## Spielende

Wer als Erster zehn Punkte hat, gewinnt das Spiel und ist der beste Feuerkugel-Spucker im ganzen Drachental.

## Bluff-Variante für Drachenprofis

**Es wird bis auf folgende Änderungen nach den Regeln des Grundspiels gespielt:**

Hat der Drachenspieler die richtige Kugel in den Vulkan gerollt, bekommt er einen Punkt. Zusätzlich erhält er für jeden Spieler, der falsch getippt hat, einen Extrapunkt.

### Wichtig:

Die Extrapunkte erhält der Drachenspieler nur, wenn er getroffen hat.

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler zwanzig Punkte hat.

# **Dragon Diego Dart** Volcano competition

**Author:** Manfred Ludwig  
**Illustrations:** Peter Nishitani

Dragon Diego Dart and his friends have gathered for the annual competition of fireball throwing in front of the biggest volcano in the whole dragon valley. One by one, the dragons fire their balls and place their bets on who will hit the crater.

## Contents

- 1 volcano (= bottom of the box)
- 16 guessing cards in 4 colors
- 4 fireballs (red, yellow, blue, green)
- Set of game instructions

## Game Idea

You play various rounds. The player whose turn it is becomes the dragon player. At the beginning of a round the dragon player secretly chooses one of the four fireballs. By tilting the box he then tries to let the chosen fireball roll into the volcano while trying to ensure that none of the other three balls lands there beforehand.

As soon as a ball lands in the volcano the other players guess which ball the dragon player wanted to maneuver into the volcano. Whoever proves to have the most skill at aiming and at making smart guesses will collect the most points and win the game.

## Preparation of the Game

Sort the guessing cards and form four decks of four different colored dragons. Each player receives one deck. Place the bottom of the box with the volcano in the center of the table and get the fireballs ready. In addition you will need a sheet of paper and a pen to write down your scores.

## How to Play

Whoever has most recently climbed up a volcano may start. You are the dragon player for this round. Decide in secret which fireball you want to roll into the crater and place the guessing card showing the dragon of the corresponding color face-down in front of you. Place the remaining three cards to the side, face-down. Now take the game box and place the balls in the corner holes of the corresponding colors.



Now you shout “Dragons watch out!” and by tilting the box carefully try to let the ball you have chosen fall into the crater. The other players have to watch your movements carefully in order to try to guess which ball you are trying to roll into the crater.

As it is not so easy to steer the balls it may happen that the dragon player unintentionally lands the wrong ball in the crater.

As soon as a fireball has landed inside the volcano you have to put the box down carefully on the table. The other players now guess which ball you really wanted to roll into the volcano. This ball may of course not be in the crater at this moment. Then the players look between their guessing cards for the dragon of the corresponding color and place it face-down in front of them.

Once all players have made their guess, each player turns over his card.

### For the dragon player:

If you hit the target with the correct fireball you receive two points. If not, you are left empty-handed.

### For the other players:

If you guessed the same card as the one lying in front of the dragon player you receive one point for this correct guess. Please note, it might not be the same color as the fireball that landed in the crater.

Note down the points on the sheet of paper.

### New Round

Then it's the turn of the next player in a clockwise direction to be Dragon Diego Dart. This player takes the game box and a new round starts.

## End of the Game

Whoever is the first to accumulate 10 points wins the game and is the best fireball thrower of the entire dragon valley.

## Bluffing variation for Dragon experts

**Play according to the rules of the basic game, except for the following changes:**

If the dragon player rolls the correct fireball into the volcano he receives a point. He also scores an extra point for each player who guessed incorrectly.

### Important:

The dragon player only receives the extra points if he hits the volcano.

The game is over as soon as a player has collected 20 points.

# **Diego Dent de Dragon** Compétition volcanique !

**Idée :** Manfred Ludwig  
**Illustration:** Peter Nishitani

Diego Dent de dragon et ses amis se sont réunis au pied du plus grand volcan de la vallée aux volcans pour la grande compétition annuelle de lancers de billes de feu. Les dragons lancent leurs billes chacun à leur tour et font leur pari pour indiquer qui va cibler directement dans le cratère.

## Contenu du jeu

- 1 volcan (= fond de la boîte)
- 16 cartes de pari de 4 couleurs différentes
- 4 billes de feu (rouge, jaune, bleue, verte)
- 1 règle du jeu

## Idée

On joue plusieurs tours. Le joueur dont c'est le tour est le joueur-dragon. Au début de chaque tour, il choisit secrètement une des quatre billes de couleur.

Ensuite, il essaye en inclinant la boîte de faire rouler cette bille dans le cratère sans que l'une des autres billes n'y arrive avant. Dès qu'une bille est dans le volcan, les joueurs doivent deviner quelle bille le joueur-dragon voulait mettre dans le volcan. Celui qui ciblera avec habileté et devinera bien récupérera le plus de points et gagnera la partie.

## Préparatifs

Triez les cartes de pari en quatre jeux comprenant chacun un dragon de chacune des couleurs. Chaque joueur prend un jeu de cartes. Posez le fond de la boîte avec le volcan au milieu de la table et préparez les quatre billes de feu. Il faudra en plus une feuille de papier et un crayon pour noter vos points.

## Déroulement de la partie

Celui qui aura escaladé un volcan en dernier a le droit de commencer. Tu es le joueur-dragon pendant ce tour. Choisis secrètement la couleur de la bille de feu que tu veux envoyer dans le cratère et pose devant toi, face cachée, la carte de pari indiquant le dragon de la couleur correspondante. Laisse les trois autres cartes de côté, faces cachées. Prends la boîte et pose les billes sur les trous des couleurs correspondantes.



Tu dis alors tout haut : « Dragon attention ! » et en soulevant la boîte avec précaution et en l'inclinant, tu essayes de faire rouler la bille de la couleur choisie dans le cratère du volcan. Les autres joueurs doivent alors bien observer les mouvements du joueur-dragon afin d'essayer de deviner quelle bille il veut faire rentrer dans le cratère. Comme il n'est pas facile de faire rouler la bille comme on veut, il peut arriver que le joueur-dragon fasse rentrer la mauvaise bille dans le cratère.

Dès qu'une bille de feu est rentrée dans le cratère, tu reposes la boîte avec précaution sur la table. Les autres joueurs font maintenant leur pari en devinant quelle bille tu voulais faire rentrer dans le volcan. Ce peut être aussi une bille qui n'est pas dans le cratère. Les autres joueurs cherchent le dragon de la couleur correspondante dans leur jeu de cartes et posent la carte devant eux, face cachée.

Une fois que tous les joueurs ont fait leur pari, chacun retourne sa carte.

### Le joueur-dragon calcule ses points comme suit :

Si tu as mis la bonne bille dans le cratère, tu obtiens deux points. Sinon, tu ne récupères aucun point.

### Les autres joueurs calculent leurs points comme suit :

Si tu as parié la même carte que celle posée devant le joueur-dragon, tu obtiens un point. Il ne faut donc pas obligatoirement que ce soit le dragon dont la bille est dans le volcan !

Les points sont inscrits sur la feuille de papier.

### Nouveau tour

C'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre d'être le joueur-dragon. Il prend la boîte et un nouveau tour commence.

## Fin de la partie

Celui qui aura obtenu 10 points en premier, gagne la partie et est le meilleur lanceur de billes de feu de toute la vallée aux dragons.

## Variante avec bluff pour dragons expérimentés

**On joue comme dans le jeu précédent, excepté les différences suivantes :**

Si le joueur-dragon a mis la bonne bille dans le volcan, il obtient un point. Il obtient en plus un point supplémentaire pour chaque joueur qui a perdu son pari.

### N. B.:

le joueur-dragon n'obtient les points supplémentaires que s'il a réussi à faire rentrer la bille.

La partie se termine lorsqu'un joueur a obtenu 20 points.

## **Diego Drakentand** Vulkaanwedstrijd

**Spelidee:** Manfred Ludwig  
**Illustraties:** Peter Nishitani

Diego Drakentand en zijn vriendjes hebben zich voor de jaarlijkse wedstrijd vuurballenspuwen bij de grootste vulkaan van het hele drakendal verzameld.

De draken vuren om de beurt hun ballen af en wedden erom wie midden in de krater schiet.

### Spelinhoud

- 1 vulkaan (= bodem van de doos)
- 16 wedkaarten in 4 kleuren
- 4 vuurballen (rood, geel, blauw, groen)
- spelregels

### Spelidee

Er worden verschillende ronden gespeeld. De speler die aan de beurt is, is de drakenspeler. De drakenspeler kiest aan het begin van iedere ronde in het geheim een van de vier vuurballen uit.

### Spelverloop

Vervolgens probeert hij, door de doos schuin te houden, de uitgekozen vuurbal in de krater van de vulkaan te rollen zonder dat een van de andere drie knikkers erin valt.

Zodra een van de vuurballen in de vulkaan ligt, proberen de medespelers te raden welke knikker de drakenspeler in de krater heeft willen rollen. Wie goed kan mikken en slim raadt, verzamelt de meeste punten en wint het spel.

### Spelvoorbereiding

Verdeel de wedkaarten over vier stapels met elk vier verschillend gekleurde draken. Iedere speler krijgt een reeks kaarten. Zet de bodem van de doos met de vulkaan in het midden op tafel en leg de vier vuurballen klaar. Verder hebben jullie nog potlood en papier nodig om jullie punten op te schrijven.

### Spelverloop

Wie als laatste op een vulkaan is geklommen, mag beginnen. Jij bent deze ronde de drakenspeler. In het geheim kies je een vuurbal uit die je in de krater wilt laten rollen en leg je de wedkaart met de bijpassend gekleurde draak verdekt voor je neer. De overige drie kaarten leg je verdekt opzij. Pak de doos en leg de knikkers op de bijpassend gekleurde gaten in de hoeken.



Nu roep je "draken opgelet!" en probeer je de uitgekozen knikker in de krater van de vulkaan te laten rollen door de doos voorzichtig schuin te houden. Alle andere spelers moeten nu de bewegingen van de drakenspeler goed in de gaten houden om erachter te komen welke knikker hij in de krater probeert te rollen.

Omdat het helemaal niet zo eenvoudig is om de knikkers te besturen, kan het al snel gebeuren dat de drakenspeler per ongeluk een verkeerde knikker in de krater rolt.

Zodra een van de vuurballen in de vulkaan is gerold, zet je de doos voorzichtig op tafel. Nu proberen de medespelers te raden welke knikker je in de vulkaan hebt willen rollen. Dat kan dus ook een knikker zijn die niet in de krater ligt. Nu pakken de medespelers de draak van dezelfde kleur uit hun wedkaarten en leggen hem verdekt voor zich.

Als alle medespelers hebben gewed, draait iedereen zijn kaart om.

### Spelregels

#### Voor de drakenspeler geldt:

Als je met de juiste vuurbal het doel hebt geraakt, krijg je twee punten. Zo niet, krijg je geen enkel punt.

#### Voor de medespelers geldt:

Als je op dezelfde kaart hebt gewed die de drakenspeler voor zich heeft liggen, krijg je voor deze goede gok een punt. Het hoeft dus niet per se de draak te zijn wiens knikker in de krater ligt!

De punten worden op het papier genoteerd.

#### Nieuwe ronde

Daarna is kloksgewijs de volgende speler de nieuwe drakenspeler. Hij krijgt de bodem van de doos en er begint een nieuwe ronde.

### Einde van het spel

Wie als eerste tien punten heeft, wint het spel en is de beste vuurballenspuwer van het hele drakendal.

### Blufvariant

#### Blufvariant voor drakenprofs

De drakenspeler kan de draak van de doos afgezien van de andere drie knikkers verbergen. De andere spelers moeten raden welke draak de drakenspeler heeft verbergen. Wie goed kan raden, verzamelt de meeste punten en wint het spel.

### Blufvariant

#### Blufvariant voor drakenprofs

De drakenspeler kan de draak van de doos afgezien van de andere drie knikkers verbergen. De andere spelers moeten raden welke draak de drakenspeler heeft verbergen. Wie goed kan raden, verzamelt de meeste punten en wint het spel.

De drakenspeler kan de draak van de doos afgezien van de andere drie knikkers verbergen. De andere spelers moeten raden welke draak de drakenspeler heeft verbergen. Wie goed kan raden, verzamelt de meeste punten en wint het spel.

#### Belangrijk:

de extra punten krijgt de drakenspeler alleen als hij de juiste knikker in de krater heeft gerold.

Het spel is afgelopen als een van de spelers twintig punten heeft.

## **Diego Drago** Competición volcánica

**Autor:** Manfred Ludwig  
**Ilustrador:** Peter Nishitani

Diego Drago y sus amigos se han reunido ante el volcán más grande de todo el Valle de los Dragones para la competición anual de lanzamiento de bolas de fuego por las fauces.

Los dragones arrojan sucesivamente sus bolas y hacen sus apuestas sobre cuál es la bola que hay que acertar a meter en el cráter del volcán.

### Contenido del juego

- 1 volcán (= base de la caja)
- 16 cartas de apuestas en 4 colores
- 4 bolas de fuego (rojo, amarillo, azul, verde)
- 1 instrucciones del juego

### El juego

Se juegan varias rondas. El jugador que posee el turno es el jugador-dragón. Al comienzo de cada ronda, el jugador-dragón se decide en secreto por una de las cuatro bolas de fuego.

### Preparativos

Mediante movimientos y giros de la caja, este jugador intenta hacer rodar hacia el cráter del volcán la bola de fuego elegida, sin que antes caiga en él ninguna de las otras tres bolas. En cuanto una bola cae en el volcán, los compañeros de juego apuestan a la bola que ellos piensan que el jugador-dragón quería acertar en el cráter. Gana la partida el jugador que reúne el mayor número de puntos acertando con habilidad las bolas en el cráter y/o apostando con acierto.

### Preparativos

Ordenad las cartas de apuestas en cuatro mazos de cuatro cartas, cada una con un dragón de diferente color. Cada jugador recibe un mazo. Colocad en el centro de la mesa la base de la caja con el volcán y tened las cuatro bolas de fuego preparadas. También necesitaréis un lápiz y papel para anotar los puntos conseguidos.

### ¿Cómo se juega?

Comienza quien más recientemente haya subido a un volcán. Eres el jugador-dragón de esta ronda. Decide en secreto qué bola de fuego vas a hacer rodar al interior del cráter y coloca delante de ti y boca abajo la carta de apuesta con el dragón del color correspondiente. Las tres cartas restantes las dejas a un lado, boca abajo. Coge la caja del juego y coloca las bolas en los agujeros del color correspondiente situados en las esquinas.



Ahora tienes que exclamar «¡Ojo al dragón!» e intentas hacer rodar la bola elegida hacia el cráter del volcán, moviendo la caja del juego con sumo cuidado. Los demás jugadores tienen que observar atentamente los movimientos del jugador-dragón para averiguar cuál es la bola que está intentando introducir en el cráter. Como no resulta nada fácil dirigir el movimiento de las bolas, puede sucederle al jugador-dragón que una bola equivocada acabe introduciéndose sin querer en el cráter.

Nada más caer una bola de fuego en el volcán tienes que dejar la caja, con sumo cuidado, encima de la mesa. Entonces, los compañeros de juego apuestan a la bola que ellos creen que tú querías meter en el cráter. Puede ser una bola diferente a la que acaba de caer en el cráter. Los compañeros de juego extraen de su mazo de cartas de apuesta la carta con el dragón del color correspondiente y se lo colocan delante, boca abajo.

Una vez que hayan hecho su apuesta todos los jugadores, cada uno de ellos dará la vuelta a su carta de apuesta.

### Reglas del juego

#### Válido para el jugador-dragón:

Si has acertado con la bola de fuego correcta, recibirás dos puntos de premio, de lo contrario te quedarás sin premio.

#### Válido para los compañeros de juego:

Si has apostado por la misma carta que la que tiene delante el jugador-dragón, recibirás un punto por la apuesta acertada. Así pues, ¡la bola que está ahora en el cráter no indica necesariamente que se trate de un acierto!

Se anotan los puntos en el papel.

#### Una ronda nueva

El siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj es el nuevo jugador-dragón. Se le hace entrega de la caja del juego y da comienzo una nueva ronda.

### Final del juego

Gana la partida el primero que consiga diez puntos y se convierte en el mejor lanzador de bolas de fuego por las fauces de todo el Valle de los Dragones.

### Blufvariant

#### Blufvariant voor drakenprofs

De drakenspeler kan de draak van de doos afgezien van de andere drie knikkers verbergen. De andere spelers moeten raden welke draak de drakenspeler heeft verbergen. Wie goed kan raden, verzamelt de meeste punten en wint het spel.

De drakenspeler kan de draak van de doos afgezien van de andere drie knikkers verbergen. De andere spelers moeten raden welke draak de drakenspeler heeft verbergen. Wie goed kan raden, verzamelt de meeste punten en wint het spel.

De drakenspeler kan de draak van de doos afgezien van de andere drie knikkers verbergen. De andere spelers moeten raden welke draak de drakenspeler heeft verbergen. Wie goed kan raden, verzamelt de meeste punten en wint het spel.

De drakenspeler kan de draak van de doos afgezien van de andere drie knikkers verbergen. De andere spelers moeten raden welke draak de drakenspeler heeft verbergen. Wie goed kan raden, verzamelt de meeste punten en wint het spel.

#### Importante:

El jugador-dragón sólo recibirá los puntos extra si ha acertado a meter en el cráter la bola correcta.

La partida acaba cuando un jugador consigue veinte puntos.

## **Diego Dente di drago** Gara del vulcano

**Autore:** Manfred Ludwig  
**Illustrazioni:** Peter Nishitani

Diego Dentedidrago e i suoi amici si ritrovano per l'annuale gara di "Centra la pallina di fuoco" che si svolge davanti al vulcano della valle dei draghi.

Uno dopo l'altro i draghi lanciano le loro palline e fanno a gara a chi centra direttamente il cratere.

### Contenuto del gioco

- 1 vulcano (=fondo della scatola)
- 16 carte-pronostico in 4 colori
- 4 palline di fuoco (rossa, gialla, blu, verde)
- Istruzioni per giocare

### Ideazione

Si giocano più giri. Il giocatore di turno è il drago. All'inizio di ogni giro il giocatore-drago sceglie di nascosto una delle 4 palline di fuoco.

### Preparativi

Mediante movimenti e giri della scatola, il giocatore di turno cerca di far scivolare la pallina nel cratere del vulcano in modo tale che non vi finisca invece una delle altre tre. Quando una pallina è nel vulcano i compagni di gioco cercano di indovinare quale era quella destinata a rotolare nel cratere.

Chi mira con abilità e indovina con astuzia raccoglie il maggior numero di punti e vince il gioco.

### Preparativi del gioco

Con le carte formate 4 mazzi composti con i 4 draghi di diverso colore. Ogni giocatore riceve un mazzo. Mettete il fondo della scatola con il vulcano al centro del tavolo, preparate le 4 palline di fuoco e carta e penna per segnare i vostri punti.

### Svolgimento del gioco

Inizia chi per ultimo è stato in cima ad un vulcano. Sarai il drago durante questo giro. Decidi quale pallina di fuoco vuoi fare rotolare nel cratere e metti davanti a te coperta la carta con il drago di corrispondente colore. Le altre carte le metti coperte da parte. Prendi la scatola e colloca le palline sui fori d'angolo di colore corrispondente.



Esclami „Draghi attenzione!“ e cerchi di far rotolare la pallina che hai scelto nel cratere inclinando con attenzione la scatola.

Tutti gli altri giocatori adesso dovranno osservare bene i movimenti del giocatore-drago per capire quale pallina intende far rotolare nel cratere.

Non è facile manovrare la pallina! Può dunque accadere che nel cratere ci finisca invece una pallina sbagliata.

Quando una pallina di fuoco è rotolata nel cratere rimetti la scatola in posizione orizzontale sul tavolo. I tuoi compagni di gioco adesso cercano di indovinare quale pallina intendevi far rotolare nel vulcano; potrebbe anche non essere quella che c'è ora nel cratere. I tuoi compagni di gioco scelgono nel loro mazzo il drago di corrispondente colore e lo mettono coperto davanti a loro.

Quando tutti le hanno selezionate, si scoprono le carte.

### Regole del gioco

#### Il giocatore-drago:

Se hai centrato il cratere con la pallina di fuoco giusta ricevi due punti. In caso contrario resti a mani vuote.

#### I compagni di gioco:

Se hai la stessa carta che il giocatore-drago ha davanti a sé, ricevi un punto. Non deve comunque essere necessariamente il drago che corrisponde alla palla che c'è nel vulcano!

Si segnano i punti sul foglietto.

#### Nuovo giro

Il turno passa poi al giocatore che segue in senso orario. Il nuovo giocatore-drago prende la scatola ed inizia un nuovo giro.

### Conclusione del gioco

Vince chi per primo ha 10 punti: è il miglior lanciatore di palline di fuoco della valle dei draghi.

### Blufvariant

#### Blufvariant voor drakenprofs

De drakenspeler kan de draak van de doos afgezien van de andere drie knikkers verbergen. De andere spelers moeten raden welke draak de drakenspeler heeft verbergen. Wie goed kan raden, verzamelt de meeste punten en wint het spel.

De drakenspeler kan de draak van de doos afgezien van de andere drie knikkers verbergen. De andere spelers moeten raden welke draak de drakenspeler heeft verbergen. Wie goed kan raden, verzamelt de meeste punten en wint het spel.

De drakenspeler kan de draak van de doos afgezien van de andere drie knikkers verbergen. De andere spelers moeten raden welke draak de drakenspeler heeft verbergen. Wie goed kan raden, verzamelt de meeste punten en wint het spel.

De drakenspeler kan de draak van de doos afgezien van de andere drie knikkers verbergen. De andere spelers moeten raden welke draak de drakenspeler heeft verbergen. Wie goed kan raden, verzamelt de meeste punten en wint het spel.

De drakenspeler kan de draak van de doos afgezien van de andere drie knikkers verbergen. De andere spelers moeten raden welke draak de drakenspeler heeft verbergen. Wie goed kan raden, verzamelt de meeste punten en wint het spel.

#### Importante:

I punti supplementari si ricevono soltanto se si centra il vulcano.

Il gioco si conclude quando un giocatore ha 20 punti.