



Feuerdrachen

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 5

JAHREN

15–20

MINUTEN

Bei Feuerdrachen fliegen 2 bis 4 Drachenreiter im Kreis um den Vulkan Rubino und sammeln funkelnde Drachenrubine ein. Zwei Würfel steuern, wie weit ihr zieht und wann der Vulkan seine Steine ausspuckt. Wer am Ende die meisten Rubine im eigenen Säckchen hat, gewinnt.

Spielziel

Sammelt mehr Drachenrubine als alle anderen. Kohlestücke bringen dabei nichts.

Vorbereitung

Der Spielplan liegt in der Tischmitte, der Vulkan steht mittig darauf. Jeder nimmt 2 Drachen einer Farbe und stellt je einen auf die beiden Startfelder. In euer Säckchen kommen 3 Drachenrubine und 3 Kohlestücke. Die übrigen Rubine bilden den Vorrat neben den 2 Würfeln.

So spielt ihr

- 1 Ihr würfelt reihum im Uhrzeigersinn mit beiden Würfeln.
- 2 Zeigt kein Würfel einen Vulkan: Zieh mit einem Drachen so weit, wie ein Würfel angibt, und wirf so viele Rubine in den Vulkan, wie der andere Würfel zeigt.
- 3 Zeigt ein Würfel einen Vulkan: Hebe das Vulkanoberteil kurz an, verteile die herausfallenden Rubine und zieh dann entsprechend dem anderen Würfel.
- 4 Zeigen beide Würfel einen Vulkan: Erst 3 Rubine hineinwerfen, dann das Oberteil anheben.
- 5 Landest du auf einem Feld mit Rubinen, nimmst du sie. Landest du bei fremden Drachen, ziehst du blind einen Stein aus einem Säckchen.

So gewinnt ihr

Sobald im Vorrat zu wenige Rubine für einen geforderten Wurf liegen, endet das Spiel nach diesem Zug. Wer die meisten Drachenrubine besitzt, gewinnt.

Spielziel

Ihr seid Drachenreiter und wollt möglichst viele Drachenrubine ergattern, die der Vulkan Rubino ausspuckt. Dafür fliegt ihr mit euren Drachen rund um den Vulkan und landet gezielt auf Feldern mit Rubinen oder auf Feldern, auf denen fremde Drachen stehen. Am Ende zählt allein, wie viele Drachenrubine in eurem Säckchen liegen. Kohlestücke sind wertlos.

Spielmaterial

1 Spielplan

1 Vulkan

8 Drachen mit Drachenreitern

4 Säckchen

2 Würfel

80 Drachenrubine

12 Kohlestücke

1 Spielanleitung

Spielaufbau

- Legt den Spielplan in die Tischmitte.
- Stellt den Vulkan wie abgebildet mittig auf den Plan; er besteht aus einem Ober- und einem Unterteil.
- Jeder nimmt 2 Drachen einer Farbe und das Säckchen in derselben Farbe.
- Stellt eure beiden Drachen auf die beiden Startfelder, je einen pro Feld.
- Füllt euer Säckchen mit 3 Drachenrubinen und 3 Kohlestücken und legt es vor euch ab.
- Übrige Kohlestücke, Säckchen und Figuren kommen zurück in die Schachtel.
- Legt die 2 Würfel und die restlichen Drachenrubine als Vorrat bereit.
- Die Drachen stehen immer im äußeren Bereich der Felder, damit sie dem Vulkan nicht zu nahe kommen.

Spielbeginn

Es beginnt, wer sich für den abenteuerlustigsten Spieler am Tisch hält. Diese Person würfelt mit beiden Würfeln. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

Der Wurf mit zwei Würfeln

Zu Beginn deines Zuges wirfst du beide Würfel. Was du danach tust, hängt davon ab, wie viele Vulkansymbole zu sehen sind.

Kein Vulkansymbol

- 1 Such dir einen der beiden Würfel aus.
- 2 Zieh mit einem deiner beiden Drachen so viele Felder im Uhrzeigersinn weiter, wie dieser Würfel Punkte zeigt. Auf einem Feld dürfen beliebig viele Drachen stehen.
- 3 Der andere Würfel gibt an, wie viele Drachenrubine du danach aus dem Vorrat in den Vulkan wirfst.

Ein Vulkansymbol

- 1 Hebe das Oberteil des Vulkans kurz an. Ist er gefüllt, rutschen Rubine heraus.
- 2 Bleibt ein Rubin auf einer Linie zwischen zwei Feldern liegen, entscheidest du, auf welches der beiden Felder du ihn schiebst.
- 3 Rubine, die über den Feldbereich hinausrollen, wandern zurück in den Vorrat.
- 4 Rubine, die oben liegen bleiben, bleiben auf dem Vulkan.
- 5 Setz das Oberteil wieder auf das Unterteil.
- 6 Zieh anschließend mit einem deiner Drachen so viele Felder im Uhrzeigersinn, wie der andere Würfel zeigt.

Fällt beim Anheben gar nichts heraus, wirfst du 3 Rubine aus dem Vorrat in den Vulkan. Auf dem Würfelsymbol sind dafür 3 Rubine abgebildet.

Zwei Vulkansymbole

- 1 Wirf zuerst 3 Drachenrubine aus dem Vorrat in den Vulkan.
- 2 Hebe danach das Oberteil an.
- 3 Verteile die herausfallenden Rubine so, wie oben beschrieben.

Rubine bekommen

Es gibt zwei Wege zu den Rubinen:

- 1 Landest du mit einem Drachen auf einem Feld, auf dem Drachenrubine liegen, nimmst du alle davon und steckst sie in dein Säckchen.
- 2 Landest du auf einem Feld mit einem oder mehreren fremden Drachen, suchst du dir einen der betroffenen Mitspieler aus und ziehst blind einen Stein aus dessen Säckchen. Zeig deine Beute allen und steck sie danach in dein Säckchen. Mit Glück ist es ein Rubin, mit Pech ein Kohlestück.

Treffen beide Fälle auf einem Feld zusammen, darfst du die Rubine nehmen und zusätzlich stehlen.

Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Der Spielzug

- 1 Würfle mit beiden Würfeln.
- 2 Ohne Vulkansymbol: Zieh nach einem Würfel und wirf danach so viele Rubine in den Vulkan, wie der andere Würfel zeigt.
- 3 Mit einem Vulkansymbol: Hebe das Oberteil an, verteile die herausgefallenen Rubine, setze das Oberteil zurück und zieh dann nach dem anderen Würfel.
- 4 Mit zwei Vulkansymbolen: Wirf erst 3 Rubine hinein, hebe danach das Oberteil an und verteile die Rubine.
- 5 Nimm auf deinem Zielfeld liegende Rubine und/oder stiehl einen Stein, falls dort fremde Drachen stehen.
- 6 Gib die Würfel an den nächsten Spieler weiter.

Sonderregeln

- Landen Rubine beim Anheben des Oberteils dort, wo schon mindestens eine Figur steht, so bleiben sie liegen und du darfst sie nicht nehmen.
- Kommt beim Anheben nichts aus dem Vulkan, wirfst du stattdessen 3 Rubine aus dem Vorrat hinein.
- Rubine, die über die Felder hinausrollen, gehen zurück in den Vorrat.
- Rubine auf einer Feldgrenze schiebt der aktive Spieler auf ein Feld seiner Wahl.
- Ist das Säckchen des ausgewählten Mitspielers leer, gehst du leer aus und darfst nicht bei jemand anderem stehen.
- Auf einem Feld dürfen beliebig viele Drachen gleichzeitig stehen.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald im Vorrat weniger Rubine liegen, als ein Spieler laut Würfel in den Vulkan werfen müsste. Dieser Spieler beendet seinen Zug noch vollständig und darf dabei auch noch Rubine einsammeln oder jemanden bestehlen. Danach zählen alle ihre Drachenrubine, Kohlestücke sind ohne Wert. Wer die meisten Rubine hat, gewinnt; bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Tipps

- Du entscheidest bei einem Wurf ohne Vulkan selbst, welchen Würfel du zum Ziehen nutzt. Prüfe vorher, welches Zielfeld dir Rubine oder eine Diebstahlchance bringt.
- Du hast zwei Drachen. Nutze das, um mit dem passenderen Drachen ein lohnendes Feld zu erreichen.
- Felder mit fremden Drachen sind attraktive Ziele, weil du Rubine und Diebstahl kombinieren kannst.
- Denk daran, dass Rubine auf Feldern mit Figuren gesperrt sind. Ein Feld voller Drachen kann Rubine blockieren.
- Je voller dein Säckchen mit Rubinen ist, desto größer ist die Gefahr, dass Mitspieler einen Rubin statt Kohle ziehen.

Häufige Fragen

Dürfen mehrere Drachen auf demselben Feld stehen?

Ja, auf einem Feld dürfen beliebig viele Drachen gleichzeitig stehen.

Was passiert mit Rubinen, die auf eine Linie zwischen zwei Feldern fallen?

Der aktive Spieler entscheidet, auf welches der beiden angrenzenden Felder er den Rubin schiebt.

Darf ich Rubine aufnehmen, die neben einer Figur landen?

Nein. Fallen Rubine beim Anheben des Vulkanoberteils auf ein Feld mit einer oder mehreren Figuren, bleiben sie dort liegen und dürfen nicht genommen werden.

Was tue ich, wenn beim Anheben des Vulkans nichts herausfällt?

Dann wirfst du 3 Rubine aus dem Vorrat in den Vulkan. Als Erinnerung sind auf dem Würfelsymbol 3 Rubine abgebildet.

Kann ich bei einem anderen Mitspieler stehlen, wenn das gewählte Säckchen leer ist?

Nein. Ist das Säckchen leer, gehst du leer aus und darfst nicht bei jemand anderem ziehen.

Was gilt, wenn auf meinem Zielfeld Rubine liegen und fremde Drachen stehen?

Dann darfst du beides tun: die Rubine einsammeln und zusätzlich einem Mitspieler einen Stein aus dem Säckchen stehlen.

Muss der gestohlene Stein offen gezeigt werden?

Ja, du zeigst deine Beute allen Mitspielern und steckst sie danach in dein Säckchen.

Zählen Kohlestücke am Spielende?

Nein, Kohlestücke sind wertlos. Gezählt werden nur die Drachenrubine.

Wann genau endet das Spiel?

Sobald im Vorrat nicht mehr genug Rubine liegen, damit ein Spieler die geforderte Menge in den Vulkan werfen kann. Dieser Spieler beendet seinen Zug noch.

Was passiert bei Punktgleichstand?

Dann gibt es mehrere Gewinner.

Informationen zum Spiel

Verlag	HABA
Autor	Carlo Emanuele Lanzavecchia
Erscheinungsjahr	2013
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von HABA (Spiele Bad Rodach), zuletzt geprüft am 05.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/feuerdrachen/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/feuerdrachen/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026