

# KLEINER DRACHE WIRBELWIND



VON  
**JOSEP M. ALLUÉ  
UND  
DANI GÓMEZ**



Der kleine Drache Wirbelwind liebt es sich durch die Lüfte zu schwingen. Am liebsten hat er dabei strahlenden Sonnenschein. Dann ist der Himmel wohligh warm und seine Schuppen schimmern in hellem Licht. Regen mag der Drache gar nicht. Der ist so kalt und nass. Zum Glück weiß Wirbelwind, wo die Wolkenbrücke ist. Dort liefern sich Regenkoblde und Sonnenzauberer ein tägliches Wetterrennen. Wer Wolke 7 zuerst erreicht, darf das Wetter machen. Leider gewinnen die Regenkoblde viel zu oft. Aber vielleicht schafft ihr es heute, gemeinsam mit dem kleinen Drachen und seiner Windkugel die Regenkoblde aufzuhalten.

## SPIELZIEL

Bringt **alle 4 Sonnenzauberer** auf die **Zielwolke**, bevor **3 Regenkoblde** dort ankommen.

## MATERIAL



Drache Wirbelwind mit Pendel



Wolkenbrücke (6 Holzteile)



Startwolke



Zielwolke („Wolke 7“)



4 Sonnenzauberer in 4 Farben



7 Regenkoblde



18 Wetterkärtchen

# AUFBAU

Vor jedem Spiel steckt ihr die Wolkenbrücke so zusammen:



*Sollte die Wolkenbrücke etwas wackeln: Holz ist ein lebendiges Material. Zusätzlich stabilisieren lässt sie sich durch dünne Papierkeile in den Steckschlitzten.*

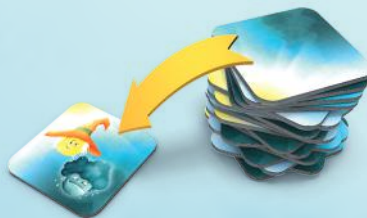


Stell alle Sonnenzauberer und Regenkobolde auf die Startwolke. Misch die Wetterkärtchen verdeckt. Der Spieler mit dem sonnigsten Lächeln darf entscheiden, wer beginnt.

# SPIELABLAUF

Ihr spielt reihum.  
Bist du an der Reihe, deckst du ein **Wetterkärtchen** auf.

*Lasst aufgedeckte Wetterkärtchen dann einfach liegen.*



*Sind alle Wetterkärtchen aufgedeckt, dreht ihr sie wieder um, mischt sie und spielt damit weiter.*



## ☁ WEN BEWEGST DU? ☁

Das **Wetterkärtchen** zeigt, wen du auf der Wolkenbrücke bewegst:



Bewege einen Kobold!

*Welchen Kobold du bewegst, entscheidest du immer selbst.*



Bewege zuerst den blauen Zauberer, dann einen Kobold!

*Ist ein Zauberer mit buntem Joker-Hut zu sehen, suchst du selbst aus, welchen Zauberer du bewegst.*



Bewege entweder einen Kobold zweimal oder zwei Kobolde jeweils einmal.



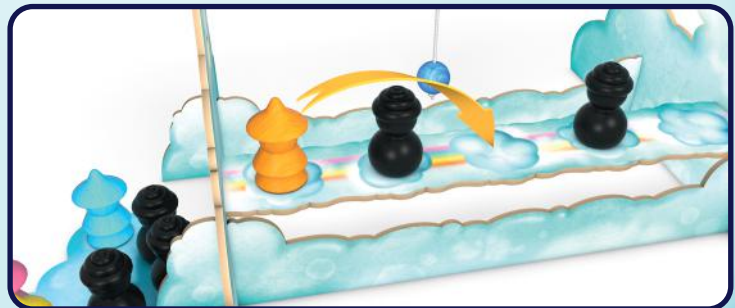
Bewege zuerst einen Zauberer deiner Wahl, dann einen Kobold!

## ☁ WIE BEWEGST DU? ☁

Alle Figuren laufen von der **Startwolke** zur **Zielwolke** (Wolke 7) – nie umgekehrt! Auf jeder Wolke darf nur **eine Figur** stehen. Andere Zauberer und Regenkobolde **überspringst** du.



☁ Bewegst du eine Figur von der Startwolke, stellst du sie auf die erste freie Wolke der Brücke.



☁ Bewegst du eine Figur auf der Brücke, stellst du sie auf die nächste freie Wolke.



☁ Bewegst du eine Figur von der letzten Wolke, ziehst du sie zur Wolke 7 (Zielwolke).

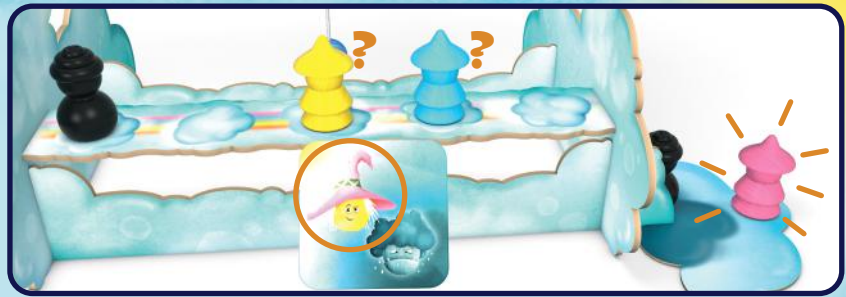


☁ Ebenfalls auf Wolke 7 ziehst du eine Figur, auf deren Weg keine Wolke mehr frei ist.

*Wer auf Wolke 7 angekommen ist, bleibt dort bis zum Spielende!*



Zeigt dein aufgedecktes Wetterkärtchen einen Sonnenzauberer, der schon auf Wolke 7 angekommen ist, suchst du einen anderen Zauberer aus, den du bewegst.

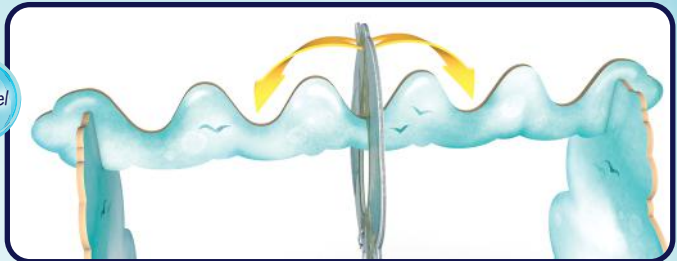


## ☁ LASS DEN KLEINEN DRACHEN WIRBELN! ☁

Nachdem du die abgebildeten Figuren bewegt hast, machst du so richtig Wind! Denn jetzt versuchst du mit dem Drachen Wirbelwind Kobolde von der Brücke zu fegen! Damit du besser zielen kannst, darfst du die Wolkenbrücke auf dem Tisch bewegen und auch direkt vor dir abstellen ... aber vorsichtig, damit keine Figuren runterfallen.

Vorher darfst du den Drachen am Himmel um einen Haken nach links oder nach rechts versetzen.

Wenn du willst, kannst du Wirbelwind auch dort am Himmel lassen, wo er schon ist.



**Ziele gut und lass das Pendel schwingen!**

Nimm dabei so viel Schwung, wie du willst!



Au weia! Diese Wolken können deinem Wind ziemlich im Weg sein!



- ☁ Hast du einen Kobold getroffen und er purzelt von der Brücke? Super gemacht! Der griesgrämige Kobold muss zurück zur Startwolke.
- ☁ Hast du versehentlich einen Zauberer erwischt und von der Brücke geworfen? So ein Pech! Der Zauberer muss leider auch wieder von vorne starten.
- ☁ Falls du mehrere Figuren von der Brücke wirbelst, stellst du sie alle wieder auf die Startwolke.
- ☁ Es kann natürlich auch sein, dass gar keine Figur von der Brücke fällt. Einen zweiten Wirbelversuch hast du jetzt leider nicht – aber du bist ja bald wieder am Zug ...

Ver-rutscht mal eine Figur zwischen zwei Wolken, rutscht ihr sie wieder auf die Wolke zurück, auf der sie zuletzt stand.



# SPIELENDE

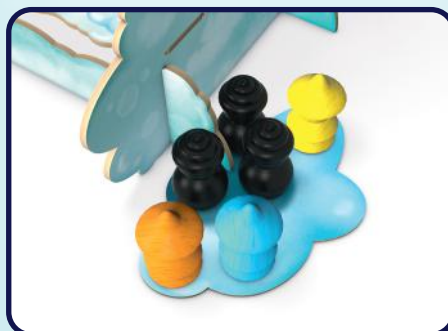
## ☁️ JA! GEWONNEN! ☁️

Habt ihr **alle 4 Sonnenzauberer** auf Wolke 7 gebracht? Super! Ihr habt **gemeinsam gewonnen!**



## ☁️ OH! VERLOREN! ☁️

Sind **3 Kobolde** (vor den 4 Zauberern) auf Wolke 7 angekommen, dann ist das Spiel leider auch vorbei ... und die Kobolde haben euch diesmal besiegt. Jetzt lassen sie es bestimmt erstmal so richtig regnen. Was für ein Wolkenbruch! Wie mies!



Aber bestimmt gelingt es euch, das nächste Rennen mit den Sonnenzauberern zu gewinnen!



**Art. Nr.: 60 110 5202**

Autor: Josep M. Allué & Dani Gómez  
Illustration: Teelke Limbeck  
Satz und Layout: Oliver Richtberg

2025 Zoch Verlag  
Simba Toys GmbH & Co. KG  
Werkstraße 1  
D-90765 Fürth  
service.zoch-verlag.de  
zoch-verlag.com



# KLEINER DRACHE WIRBELWIND



4+



1-5



20



BY  
**JOSEP M. ALLUÉ  
AND  
DANI GÓMEZ**



Little Whirlwind Dragon loves to swing through the air – preferably in radiant sunshine. Then the sky is pleasantly warm, and his scales are shimmering in bright light. The dragon doesn't like rain at all. It's so cold and wet. Fortunately, Whirlwind knows where the cloud bridge is. This is where rain goblins and sun wizards have a daily weather race. Whoever reaches cloud #7 first is allowed to make the weather. Unfortunately, the rain goblins win far too often. But maybe today you – together with the little dragon and his wind ball – will manage to stop the rain goblins.

## OBJECT OF THE GAME

Get **all 4 sun wizards** to the **target cloud** before **3 rain goblins** arrive there.

## GAME MATERIALS



Cloud bridges (6 wooden parts)



Whirlwind Dragon  
with a pendulum



Starting cloud



Target cloud (cloud #7)



4 sun wizards in 4 colors



7 rain goblins



18 weather tiles

# SET-UP

Before every game, put the cloud bridge together this way:



*If the cloud bridge is a bit wobbly, keep in mind that wood is a living material. You can make the cloud bridge more stable by putting thin paper wedges into the insertion slots.*



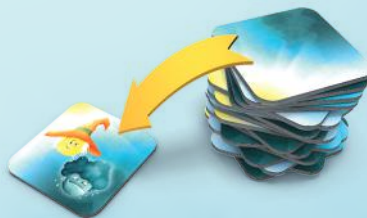
Place all sun wizards and rain goblins on the starting cloud. Mix the weather tiles, face down. The player with the sunniest smile may decide who begins.

# COURSE OF THE GAME

You play in turn.

On your turn, you reveal a **weather tile**.

*Once you have revealed a weather tile, just leave it in place.*



*Once all weather tiles have been revealed, turn them over again, mix them and continue to use them for the game.*



## WHOM ARE YOU GOING TO MOVE?

The **weather tile** shows you whom you will move along the cloud bridge:



Move a goblin!

*It is always up to you to decide which goblin to move.*



First move the blue wizard, then a goblin!

*If the tile shows a wizard with a multi-colored joker hat, you choose which wizard to move.*



Move either one goblin twice or two goblins once.



First move a wizard of your choice, then a goblin!

## HOW DO YOU MOVE?

All figures run from the **starting cloud** to the **target cloud** (cloud #7) – never in the opposite direction! If there are other wizards and rain goblins in the way, you **jump over** them. Each cloud may hold only **one figure**.



If you move a figure off the starting cloud, you place it on the first free cloud of the bridge.



If you move a figure on the bridge, you place it on the next unoccupied cloud.



If you move a figure from the last cloud, you move to cloud #7 (target cloud).



A figure that has no empty cloud left on its way is also moved to cloud #7.

*Once a figure has arrived at cloud #7, it stays there until the end of the game!*



If the weather tile you have revealed shows a sun wizard that has already arrived at cloud #7, you choose a different wizard to move.

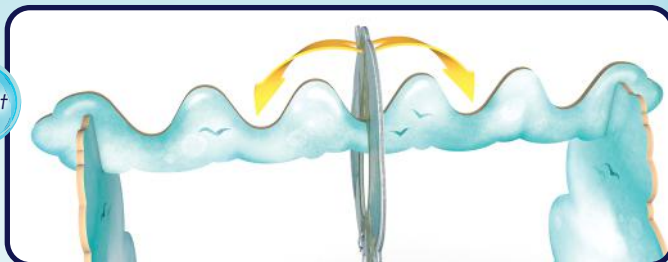


## ☁ LET THE LITTLE DRAGON WHIRL! ☁

After you have moved the depicted figures, you really start making wind: Now, with Whirlwind Dragon's help, you try to sweep goblins off the bridge! To aim better, you may move the cloud bridge on the table and even put it right in front of you ... but be careful so that you don't drop any figures.

First, you may move the dragon on the sky one notch to the left or to the right.

*If you want, you can also leave Whirlwind on the sky just where it is.*



**Aim carefully and let the pendulum swing!**

*Take as much momentum as you like!*



*Oh well! These clouds can be pretty much in the way of your wind!*



- ☁ Have you hit a goblin so that he topples off the bridge? Good job! Put the grumpy goblin back on the starting cloud.
- ☁ Have you hit a wizard by mistake and thrown him off the bridge? Too bad! Unfortunately, the wizard also has to start all over again.
- ☁ If you whirl several figures off the bridge, put them all back on the starting cloud.
- ☁ Of course, it can also happen that no figure at all falls off the bridge. Sorry, but you don't have another whirling attempt right away – but soon you'll have your next turn ...

*If a figure slips between two clouds, push it back onto the cloud where it just came from.*



# END OF THE GAME

☁️ **YES! YOU WIN!** ☁️

Did you get all **4 sun wizards** to cloud #7? Super! You **win as a team!**



☁️ **OH, NO! YOU LOSE!** ☁️

If **3 goblins** arrive at cloud #7 (before the 4 wizards do), the game ends as well... and in this case, the goblins defeat you, unfortunately. Now they will certainly let it rain really hard. What a downpour! How mean!



But you will certainly manage to win the next race with the sun wizards!



**Art. Nr.: 60 110 5202**

Designer: Josep M. Allué & Dani Gómez

Illustration: Teelke Limbeck

Layout: Oliver Richtberg

English translation:

Sybille & Bruce Whitehill, "Word for Wort"

2025 Zoch Verlag  
Simba Toys GmbH & Co. KG

Werkstraße 1

D-90765 Fürth

service.zoch-verlag.de

zoch-verlag.com



# KLEINER DRACHE WIRBELWIND



4+



1-5



20



DE  
**JOSEP M. ALLUÉ**  
ET  
**DANI GÓMEZ**



Tourbillon, le petit dragon adore voler dans les airs. Encore plus sous les rayons du soleil. Ils le réchauffent agréablement et ses écailles scintillent. Le dragon n'aime pas du tout la pluie, froide et humide. Heureusement, Tourbillon sait où se trouve le Pont des Nuages. C'est là que les Kobolds des Pluies et les Magiciens du Soleil s'affrontent tous les jours. Les premiers à atteindre le nuage 7 auront le droit de décider de la météo. Malheureusement, les Kobolds des Pluies gagnent bien trop souvent. À moins qu'aujourd'hui, vous réussissiez, ensemble avec le petit dragon et sa boule des vents, à arrêter les Kobolds des Pluies...

## BUT DU JEU

Atteignez le nuage d'arrivée avec les **4 Magiciens du Soleil**, avant que **3 Kobolds des Pluies** n'y parviennent.

## CONTENU



Le Pont des Nuages (6 pièces en bois)



Le dragon Tourbillon  
et son pendule



Nuage de départ



Nuage d'arrivée  
(nuage 7)



4 Magiciens du Soleil  
de 4 couleurs



7 Kobolds des Pluies



18 tuiles Météo

# MISE EN PLACE

Avant chaque partie, assemblez le Pont de Nuage de la manière suivante :



*Si le pont n'est pas totalement stable : le bois est une matière vivante. Pour assurer la stabilité du pont, glissez éventuellement de fines cales en papier dans les interstices.*



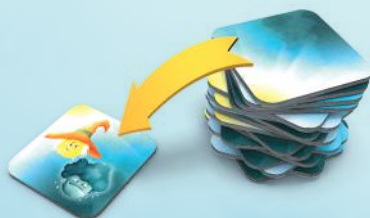
Placez les Magiciens du Soleil et les Kobolds des Pluies sur le nuage de départ.  
Mélangez les tuiles Météo, face cachée.  
Le joueur au sourire le plus rayonnant choisit qui commence.

# DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Vous jouez à tour de rôle.

À votre tour de jeu, retournez une **tuile Météo**.

*Laissez les tuiles retournées face visible.*



*Une fois toutes les tuiles Météo retournées, remettez-les face cachée, mélangez-les et reprenez la partie.*



## QUI DÉPLACER ?

La **tuile Météo** indique qui déplacer sur le Pont des Nuages.



Déplacez un Kobold !

*Vous êtes libres de choisir quel Kobold vous déplacez.*



Déplacez d'abord le Magicien bleu, puis un Kobold !

*Si un Magicien avec un chapeau de joker coloré apparaît, choisissez quel Magicien vous déplacez.*



Déplacez soit un Kobold deux fois, soit deux Kobolds une fois chacun !



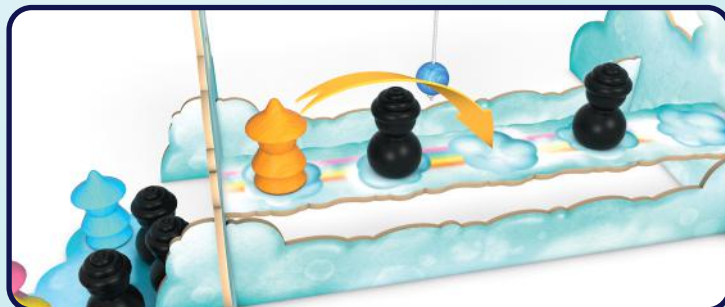
Déplacez d'abord un Magicien au choix, puis un Kobold !

## COMMENT SE DÉPLACER ?

Tous les personnages se déplacent du **nuage de départ** vers le **nuage d'arrivée** (nuage 7), jamais dans l'autre sens ! Il ne peut y avoir qu'**un personnage** par nuage : sautez par-dessus les autres Magiciens et Kobolds.



Si le personnage se trouve sur le nuage de départ, déplacez-le jusqu'au premier nuage libre du Pont.



Si le personnage se trouve déjà sur le Pont, déplacez-le jusqu'au nuage libre suivant.



Si le personnage se trouve sur le dernier nuage du Pont, avancez jusqu'au nuage 7 (nuage d'arrivée).



S'il ne reste plus aucun nuage libre jusqu'à celui d'arrivée, déplacez le personnage directement sur le nuage 7.

*Le personnage qui atteint le nuage 7 y reste jusqu'à la fin de la partie.*



Si la tuile Météo retournée indique un Magicien du Soleil qui se trouve déjà sur le nuage 7, vous pouvez déplacer n'importe quel autre Magicien.



## FAIRE VOLER LE PETIT DRAGON

Après avoir déplacé le personnage sur la tuile, faites du vent !  
Il s'agit en effet de balayer les Kobolds du Pont !  
Pour mieux viser, vous pouvez faire pivoter le Pont sur la table et même le placer directement devant vous ... mais attention de ne pas faire tomber le moindre personnage !

Avant toute chose, vous pouvez déplacer le dragon dans le ciel d'un cran vers la droite ou la gauche.

Si vous préférez, vous pouvez aussi laisser Tourbillon accroché là où il est.



Visez bien et faites balancer le pendule !

Vous pouvez prendre autant d'élan que vous voulez !



Oh, là ! Ces nuages pourraient bien gêner votre vent !



- ☁ Vous avez touché un Kobold et il est tombé du Pont ? Bravo ! Ce Kobold grincheux est renvoyé sur le nuage de départ.
- ☁ Vous avez fait tomber par erreur un Magicien du Pont ? Dommage ! Il doit également repartir au début.
- ☁ Si vous faites tomber plusieurs personnages du Pont, remplacez-les tous sur le nuage de départ.
- ☁ Bien entendu, il peut arriver qu'aucun personnage ne tombe du Pont. Vous n'avez malheureusement pas droit à un second essai ... mais ce sera bientôt de nouveau à vous de jouer ...

Si un personnage glisse entre deux nuages, remettez-le sur le nuage qu'il occupait.



# FIN DE LA PARTIE

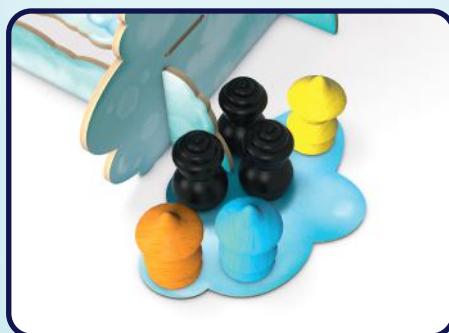
☁️ **OUI ! GAGNÉ !** ☁️

Vos **4 Magiciens du Soleil** ont réussi à atteindre le nuage 7 ? Super ! Vous avez **gagné tous ensemble !**



☁️ **OH, PERDU !** ☁️

Si **3 Kobolds** atteignent le nuage 7 (avant les 4 Magiciens), la partie est malheureusement terminée... et les Kobolds vous ont battus cette fois-ci. Il faut s'attendre à de grosses pluies ! Quel déluge ! Oh, là-là !



Mais, nul doute que vous réussirez à remporter la prochaine manche avec les Magiciens du Soleil !



**Art. N° : 60 110 5202**

Auteur : Josep M. Allué & Dani Gómez

Illustration : Teelke Limbeck

Mise en page : Oliver Richtberg

Traduction : Éric Bouret

2025 Zoch Verlag  
Simba Toys GmbH & Co. KG  
Werkstraße 1  
D-90765 Fürth  
service.zoch-verlag.de  
zoch-verlag.com



# KLEINER DRACHE WIRBELWIND



DI  
**JOSEP M. ALLUÉ**  
E  
**DANI GÓMEZ**



*Draghetto Mulinello adora volteggiare tra le nuvole, in particolare quando i raggi del sole splendono luminosi, il cielo è piacevolmente caldo e le sue squame scintillano al chiarore della luce. A draghetto la pioggia umida e fredda non piace per niente. Per fortuna Mulinello sa dove si trova il ponte delle nuvole. Lì i folletti della pioggia e i maghi del sole si sfidano tutti i giorni in una avvincente gara metereologica: chi raggiunge per primo la nuvola 7, potrà decidere che tempo farà. Purtroppo i folletti vincono davvero troppo spesso. Ma ... chissà? Magari a voi riuscirà di aiutare Draghetto a fermare i folletti grazie al suo pendolo vorticoso!*

## SCOPO DEL GIOCO

Collaborate insieme per condurre **tutti e 4 i maghi del sole** sulla **nuvola di arrivo** (la nuvola 7) **prima** che la raggiungano **3 folletti**.

## MATERIALE



Il ponte delle nuvole (composto da sei tavole di legno)



Draghetto Mulinello  
con pendolo



Nuvola di partenza



Nuvola di arrivo  
(Nuvola 7)



4 maghi del sole in 4 colori



7 folletti



18 tessere meteo

# MONTAGGIO

Prima di ogni partita componete il ponte delle nuvole in questo modo:



Il ponte delle nuvole potrebbe traballare, poiché il legno è un materiale vivo. In questo caso lo si può stabilizzare infilando nelle fessure dei cunei di carta sottili.

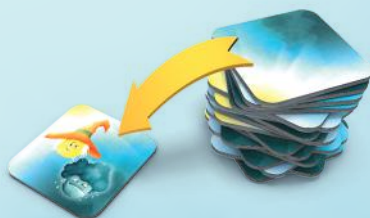


Piazzate tutti i maghi del sole e i folletti della pioggia sulla nuvola di partenza.  
Mischiare le tessere meteo coperte.  
Il giocatore con il sorriso più luminoso può decidere chi inizia.

# SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Giocate in cerchio.  
Se tocca a te, scopri una **tessera meteo**.

Lasciate scoperte sul tavolo le tessere meteo che utilizzate.



Una volta scoperte tutte le carte del tempo, giratele di nuovo, mischiatele e continuate a giocare.



## CHI PUOI MUOVERE?

Le tessere meteo ti indicano chi puoi muovere sul ponte delle nuvole:



Muovi un folletto!



Muovi prima il mago blu, poi un folletto!



Muovi un folletto due volte oppure due folletti una volta ciascuno.

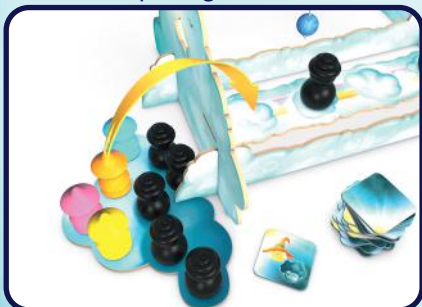


Muovi prima un mago a tua scelta, poi un folletto!

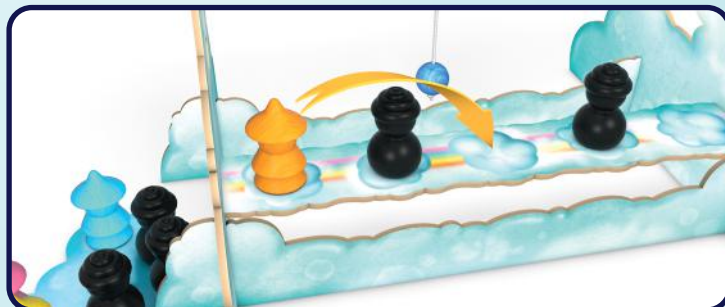


## COME PUOI MUOVERE?

Tutte le pedine si muovono dalla **nuvola di partenza** alla **nuvola di arrivo** (Nuvola 7) – e mai nella direzione opposta! Su ogni nuvola può stare **solo una pedina**, quindi **salta** maghi o folletti della pioggia che ne occupano già una.



Se muovi una pedina dalla nuvola di partenza, piazzala sulla prima nuvola libera del ponte.



Se muovi una pedina che è già sul ponte, piazzala sulla nuvola libera più vicina.



Se muovi una pedina dall'ultima nuvola, piazzala sulla nuvola 7 (nuvola bersaglio).



Sulla nuvola 7 puoi anche piazzare una pedina che, lungo il suo cammino, non trova più nessuna nuvola libera.



Se la tessera meteo che hai scoperto ti mostra un mago del sole che ha già raggiunto la nuvola 7, allora puoi scegliere un altro mago da muovere.



## FAI VORTICARE MULINELLO!

Dopo aver mosso le pedine raffigurate nella tessera meteo, puoi sollevare un vero polverone! E' il momento di buttare giù dal ponte i folletti con l'aiuto di draghetto Mulinello. Per prendere meglio la mira, puoi muovere il ponte delle nuvole che è sul tavolo e posizionarlo proprio davanti a te... ma attenzione a non far cadere nessuna pedina.

Come prima cosa puoi spostare draghetto a destra o a sinistra rispetto alla barra di legno da cui pende.

*Se vuoi, puoi anche lasciare Mulinello nella posizione che già occupa nel cielo.*



**Prendi bene la mira e fai oscillare il pendolo!**

*Prendi tutta la spinta che ti serve!*



*Mannaggia! Queste nuvole possono intralciare i tuoi movimenti!*



- ☁ Hai centrato un folletto e questo ruzzola giù dal ponte? Bel colpo! Il folletto scorbuto deve tornare alla nuvola di partenza.
- ☁ Per sbaglio hai colpito un mago e lo hai fatto cadere dal ponte? Che sfortuna! Purtroppo anche il mago deve ricominciare dall'inizio.
- ☁ Se sul ponte fai cadere più pedine, piazzale di nuovo tutte sulla nuvola di partenza.
- ☁ Naturalmente può anche succedere che dal ponte non cada nessuna pedina. Purtroppo, però, non hai a disposizione un secondo tentativo – ma presto sarai nuovamente di turno...

*Se una pedina scivola tra due nuvole, ricollocatela sulla nuvola dove si trovava prima.*



# FINE DEL GIOCO

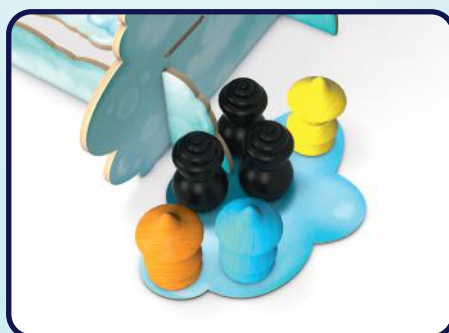
## ☁️ YUPPI! VITTORIA! ☁️

Avete condotto **tutti e 4 i maghi del sole** sulla nuvola 7? Fantastico! **Insieme avete vinto!**



## ☁️ NOOO! SCONFITTA! ☁️

Se **3 folletti** hanno raggiunto la nuvola 7 prima dei 4 maghi, allora avete perso la partita... e questa volta i folletti vi hanno battuto. Adesso potranno scatenare un vero macello temporalesco; un nubifragio coi fiocchi!



Ma certamente, in occasione della prossima gara metereologica, riuscirete a sconfiggerli insieme a draghetto e ai maghi del sole.



**Art. N°: 60 110 5202**

Autore: Josep M. Allué & Dani Gómez  
Illustrazione: Teelke Limbeck  
Layout: Oliver Richtberg  
Traduzione: Sara Accorsi

2025 Zoch Verlag  
Simba Toys GmbH & Co. KG  
Werkstraße 1  
D-90765 Fürth  
service.zoch-verlag.de  
zoch-verlag.com

