



SPELMATERIAAL

- 30. 1 Speelbord
- 30. 10 Boten
- 30. 4 Erfgenamen (pionnen met de kleuren van de spelers)
- 30. 2 Dobbelstenen
- 30. 40 Goederenpenningen
- 30. 12 Munten

DOEL VAN HET SPEL

- 30. 13 rode Opdrachtkaarten
- 30. 10 blauwe Opdrachtkaarten

INLEIDING

Prinses Xue is de prinses van Dragon Bay en haar huwelijk vindt volgend weekend plaats. Daarom heb je je

Erfgenaam naar Dragon Market gestuurd om er de cadeaus op te halen die je voor de gelegenheid wil schenken.

Voor hem is dat helemaal geen lastige karwei. Hij zal eindelijk kunnen rennen en van het ene bootje naar het andere springen om zo de mooiste geschenken op te halen voordat de erfgenamen van andere families het doen.

Haal de goederen op die op je Opdrachtkaart afgebeeld staan en keer terug naar je ponton om je opdracht te voltooien. De eerste speler die

2 Opdrachtkaarten heeft volbracht, wint het spel.

DAO: "DIT OUDE TAPJUT MAG JE VAN MIJ HEBBEN" THANH, HET ZAL EEN POVER FIGUUR SLAAN NAAST DEZE MOOIE RING! IK GA ERVANDOOR, DE RING IS VOOR MIJ!"
THANH: "WE ZULLEN WEL ZIEN OF DIT KOSTBARE TAPJUT EEN POVER FIGUUR SLAAT ALS HET TE MIDDEN VAN ALLE ANDERE GESCHENKEN VAN DE LUST LIGT!"

OPSTELLING

30. Onthouw en leg het spelbord in het midden van de tafel. De spelers plaatsen om beurten een Boot op het spelbord. Daarna herhalen de spelers dezelfde operatie tot alle Boten op het bord geplaatst zijn. De Boten moeten precies 3 vakken van het spelbord bezetten, maar mogen niet op de ponton van een van de spelers geplaatst worden.

30. De Boten beschikken over 2 bergruimtes om goederen te ontvangen. Plaats twee identieke Goederenpenningen op elke van deze ruimtes.

30. Elke speler neemt de Erfgenaam van de kleur van de ponton die zich tegenover hem bevindt en plaatst deze erop. In geval van een spel met 2 wordt er in de tegenovergestelde hoeken gespeeld.

30. Schud de blauwe Opdrachtkaarten en vorm een dek met de speelzijde naar beneden naast het spelbord. Leg de rode Opdrachtkaarten terug in de doos, ze worden alleen gebruikt voor de geavanceerde variant (zie volgende pagina). Elke speler trekt een kaart die hij met de speelzijde naar boven voor zich neerlegt. Op de kaart staan de 4 goederen afgebeeld die de spelers moeten verzamelen om hun opdracht te volbrengen.

30. Plaats de Munten en de 2 dobbelstenen naast het spelbord.

De speler die het laatst een draak heeft gezien, speelt als eerste. In geval van gelijkspel is

het de jongste speler die begint. Het spel wordt met de klok mee gespeeld.

Achterenvolgens neemt elke speler in de spelvolgorde:

- 1ste speler: 0 Munten,
 - 2de speler: 1 Munt,
 - 3de speler: 2 Munten,
 - 4de speler: 3 Munten.
- Het spel kan beginnen.

SPELROUDE

Als hij aan de beurt is, gooit de speler de 2 dobbelstenen. De som van de 2 dobbelstenen duidt het aantal zetten (verplaatsingspunten) aan die de speler tijdens zijn beurt mag doen.



OPGELET: Boten met een zeeman in het midden mogen niet tegen de boorden van het spelbord geplaatst worden.



Met elke zet kun je:

- Een Boot in een richting verplaatsen met zoveel vakken als je maar wilt
- De randen van het spelbord, de andere boten en de pontons stoppen de verplaatsing. Je kunt een boot alleen maar vooruit of achteruit verplaatsen, dus niet zijwaarts.

Voorbeeld van opstelling met 4 spelers voor een normaal spel.

