

DRAGON MARKET™

**RULES RÈGLES
REGELN REGOLE
REGLAS REGRAS
SPELREGELS**




blue orange™
Hot Games Cool Planet

 **Marco Teubner**
 **Tomek Larek**



GAME CONTENTS

- 1 Board
- 10 Boats
- 4 Heirs (Coloured pieces)

- 2 Dice
- 40 Merchandise Tokens
- 12 Coins

- 13 Red Objective Cards
- 10 Blue Objective Cards

INTRODUCTION

Princess Xue is the Princess of Dragon's Bay, and her wedding is this weekend. For this occasion, you have sent your heir on a quest for gifts for the Princess. This is quite a fun adventure for him: running and jumping from Boat to Boat to collect all the best treasures from under the nose of the other families' heirs.

OBJECT OF THE GAME

Collect the Merchandise pictured on your Objective Card and return to your pontoon to keep the item safe. The first player to complete 2 Objective Cards wins the game.

DAO: YOU CAN HAVE THIS OLD CARPET, THANH. IT'S NOTHING COMPARED TO THIS MAGNIFICENT RING! I'VE GOT TO RUN, IT'S WAITING FOR ME!
THANH: WE'LL SEE HOW USELESS THIS PRECIOUS CARPET IS WHEN IT'S COMBINED WITH ALL THE OTHER PRESENTS ON THE LIST!

SET UP

- Place the board in the centre of the table. Taking turns, each player puts one Boat on the board until all Boats are placed. The Boats must take up exactly 3 squares on the board but must not cover any other player's pontoon.
- Boats have 2 spaces to receive Merchandise. Place 2 identical Merchandise Tokens on each of these spaces.
- Each player takes the Heir that matches the colour of the pontoon facing them, and places their Heir on the pontoon. For a 2 player game, players play in opposite corners of the board.
- Shuffle the **Blue Objective Cards** and put these in a pile, face down, next to the board. Place the **Red Objective Cards** back in the box. These are only used for the Advanced variation (see next page). Each player takes a card which they place, face up, in front of them. These cards show the 4 pieces of Merchandise that players must bring back to complete their Objective.
- Place the coins and the 2 dice to one side of the board.

The last player to have seen a dragon is the first to play. If two people have recently seen a dragon, the youngest of them starts. Gameplay moves clockwise. Following the order of play, each player takes:

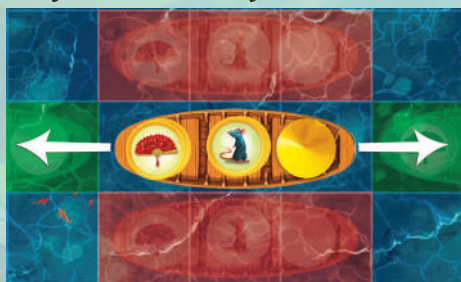
- 1st player – 0 coins,
- 2nd player – 1 coin,
- 3rd player – 2 coins,
- 4th player – 3 coins.

The game can start.

PLAYING A ROUND

On their turn, players throw the 2 dice. The total number of points on the 2 dice gives the number of movements that the player can make during their turn.

Every movement allows you to:



- Move a Boat of any number of squares you want in one direction

The edges of the board, other Boats and pontoons stop you from moving. You can move Boats forward or backward only, but not sideways.

ATTENTION: Boats with a sailor in the middle cannot be placed along any of the board edges.



Example of normal 4 player set up.

• Turning Boats

The sailor in each Boat is the Boat's centre of rotation. Be careful, some Boats have a sailor on one side or the other, while other sailors are in the centre. Boats always turn 90° and always end up aligned with the board grid. Boats must have the necessary space to be rotated. The amount of necessary space Boats require for rotation is shown in the diagram on the right by the green squares.



NOTE: While moving or rotating a Boat, other Boats and pontoons block movement (you can never pass over another Boat or pontoon). If these are in the way, you cannot move or turn Boats without adequate space.

THANH: DAO, WATCH OUT! YOU'RE GOING TO CAUSE AN ACCIDENT!



Possible moves for the pink Heir.

• Moving your Heir

Heirs can only move using their own pontoon or the Boats. An Heir can move over squares containing other Heirs, but can't stop on the same squares. Every square used to move costs one movement point. An Heir cannot move over sailors in the Boats.

While moving Heirs, it is possible to take the Merchandise found on each square on the condition that it is not already in your possession and it is required by your Objective Card. It is also permitted to take Merchandise from squares occupied by other Heirs if you pass by these. Collecting Merchandise does not use up extra movement points.

DAO: EXCUSE ME, I'M JUST PASSING BY, BUT I NEED THAT BUDDHA STATUE!

- 3. Players can use their movement points however they want and carry out actions in the order they choose.
- 3. If you have not used all your movement points on your turn, you can take as many coins from the stock as you have unused points. If there are not enough coins left, you can take them from other players who have the most. If several players are tied with the most, you can take coins from the player of your choice or take these coins from several players.
- 3. You can spend **1 or 2 coins maximum** to add as many movement points as there are coins used during your turn.
- 3. When you have collected all the Merchandise mentioned on your Objective Card, you must return to your pontoon to secure them. You must then place the Merchandise tokens back in the box and turn over a new card. Place this card face up in front of you.

END OF THE GAME: The first player to complete 2 Objective Cards and return to their pontoon immediately wins the game.

ADVANCED VARIATION

During Set Up: Shuffle the **Red Objective Cards** and put these in a pile, face down, next to the board. Place the **Blue Objective Cards** back in the box. Each player should draw 2 cards, choosing one to be their first Objective. **This card stays secret!** Discard the other card by shuffling it back into the original pile.

THANH : THE SNAKE WON'T LOOK GOOD WITH THE VASE. I'M OFF TO FIND SOME NICE FISH INSTEAD!

During the game: The game follows the same rules as those written above with the exception of the following points:
When you complete your Objective by returning to your pontoon:

A. Turn your completed Objective Card over so that it is face up in front of you. You win the card's bonus (see Objective Card Bonus on the next page).

THANH : IF I'D KNOWN, I MIGHT HAVE TAKEN THE ONE WITH THE SERPENT...

B. Draw 2 cards from the pile, choose one and place this card in front of you, face down. Discard the other by shuffling it back into the pile

End of the Game: The first player to complete 3 Objective Cards by returning to their pontoon wins the game.

2 AND 3 PLAYER VARIATION: Players must complete 3 Objectives instead of 2.



TEAM VARIATION (4 PLAYERS):

Rules for a standard or Advanced 4 player game are identical except for the following:

- 🐉. Players are in teams of 2,
 - 🐉. Teammates decide together which Objective to complete.
 - 🐉. Each team only has one Objective at a time to complete,
 - 🐉. Turns alternate between the two teams AND in each team players also alternate turns between players.
 - 🐉. Coins collected belong to both players in the team,
- THANH: DO YOU UNDERSTAND, DAO? WE'RE IN THE SAME TEAM NOW.**
- 🐉. Any Heir from the same team can return to the pontoon to deliver ALL the Merchandise required on the Objective Card, regardless of which player collected them originally.
 - 🐉. To win, a team must complete 4 Objectives.
 - 🐉. If you are playing the Advanced Variation, only one of the 2 players is allowed to use the power of the cards in each turn.

OBJECTIVE CARD BONUS



Once per turn, you can move a Boat over another, staying on the same row.



Once per turn, you can rotate a Boat 180° even if there are things blocking it. Turn it in the air then place it on the board, taking care to keep the sailor in his original position.



Once per turn, you can move a Boat sideways as many spaces as you like as long as it isn't blocked by another Boat.

IMPORTANT: A Boat with a sailor in the centre can NEVER end up against the edge of the board.



Once per turn, you can move over a sailor.



Once per turn, you can move your Heir diagonally.



Once per turn, you can jump over 1 sea square in a straight line.



Once per turn, you can swap positions with another player on the same Boat.



Once per turn, you can turn a Boat with a sailor positioned at either end on its opposite rotational axis (as is shown in the image).



Once per turn, you can swap the positions of two piles of Merchandise tokens on the same Boat.



Once per turn, you can roll one die again.



You can ignore one of the pieces of Merchandise on the following Objective Card (you will only need 2 of the 3 pieces of Merchandise required to complete the next Objective).



Immediately choose from 3 Objective Cards instead of 2.



Immediately take 3 coins from the stock. If there aren't enough coins left in the stock, you can take them from the player with the most. If several players are tied with the most, then you can take the coins from the player of your choice or take coins from several players.



The powers of cards with this icon can only be used once.



MATÉRIEL DE JEU

- 1 Plateau de jeu
- 10 Bateaux
- 4 Héritiers (Pions aux couleurs des joueurs)
- 2 Dés
- 40 Jetons Marchandise
- 12 Pièces de monnaie

- 13 Cartes Objectif rouges
- 10 Cartes Objectif bleues

INTRODUCTION

Le week-end prochain, c'est le mariage de la princesse Xue, la princesse de la baie du Dragon. De ce fait, vous avez envoyé votre Héritier au Dragon Market pour qu'il récupère les cadeaux que vous voulez offrir. Pour lui, c'est loin d'être une corvée, il va enfin pouvoir courir et sauter de barque en barque afin de récupérer toutes les merveilles avant les Héritiers des autres familles.

DAO : « JE TE LAISSE CE VIEUX TAPIS THANH, IL FERA PÂLE FIGURE À CÔTÉ DE CETTE MAGNIFIQUE BAGUE ! JE FILE, ELLE N'ATTEND QUE MOI ! »
THANH : « ON VERRA BIEN SI CE PRÉCIEUX TAPIS EST AUSSI NUL QUE ÇA QUAND IL AURA REJOINT TOUS LES AUTRES CADEAUX DE LA LISTE ! »

MISE EN PLACE

Dépliez le plateau de jeu au centre de la table. À tour de rôle, les joueurs placent un Bateau sur le plateau de jeu. Puis les joueurs répètent l'opération jusqu'à ce que tous les bateaux soient placés. Les Bateaux doivent recouvrir exactement 3 cases du plateau de jeu mais ne peuvent pas recouvrir le ponton d'un joueur.

Les Bateaux ont 2 espaces pour recevoir des Marchandises. Mettez 2 jetons Marchandise identiques sur chacun de ces espaces.

Chaque joueur prend l'Héritier de la couleur du ponton face à lui et le place dessus. À 2 joueurs, les joueurs jouent dans les coins opposés.

Mélangez les cartes Objectif bleues et formez une pioche face cachée à côté du plateau de jeu. Remettez les cartes Objectif rouges dans la boîte de jeu, elles ne sont utilisées que pour la Variante Avancée (voir page suivante). Chaque joueur pioche une carte qu'il place face visible devant lui. La carte représente les 4 Marchandises que les joueurs doivent récupérer pour remplir leur objectif.

Placez les pièces et les 2 dés à côté du plateau de jeu.

Le joueur ayant vu un dragon le plus récemment sera le premier joueur.

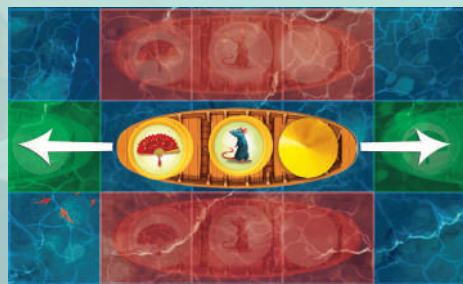
En cas d'égalité, le joueur le plus jeune commence. Le jeu se joue en sens horaire. Dans l'ordre du jeu, chaque joueur, prend :

- 1^{er} joueur 0 pièce,
- 2^e joueur 1 pièce,
- 3^e joueur 2 pièces,
- 4^e joueur 3 pièces.

La partie peut commencer.

TOUR DE JEU

À son tour, le joueur lance les 2 dés. La somme des points des 2 dés indique le nombre de mouvements que le joueur peut faire durant son tour de jeu.



Chaque point de mouvement vous permet de :

- Déplacer un Bateau dans une direction d'autant de cases que vous le désirez

Les bords du plateau, les autres Bateaux et les pontons stoppent le mouvement. Vous ne pouvez bouger un Bateau que vers l'avant ou l'arrière mais pas sur les côtés.

BUT DU JEU

Récupérez les Marchandises qui se trouvent sur votre carte Objectif et retournez à votre ponton pour que l'objectif soit validé. Le premier joueur à avoir rempli 2 cartes Objectif remporte la partie.

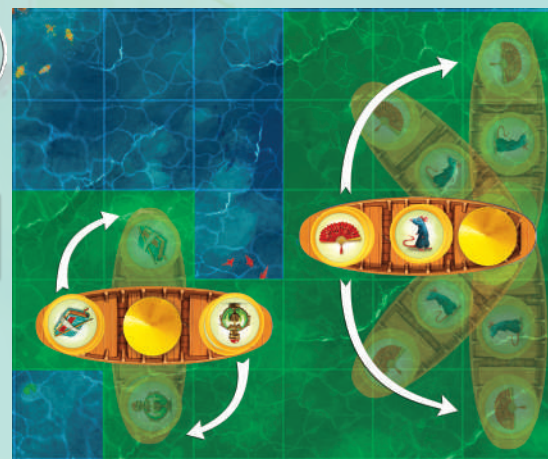
ATTENTION : Ne placez pas un Bateau avec son marin au centre sur un des bords du plateau de jeu.



Exemple d'installation à 4 joueurs pour un jeu normal.

• Tourner un Bateau

Le marin représente le centre de rotation du Bateau. Attention, certains Bateaux ont le marin à une extrémité, d'autres au centre. Le Bateau tourne toujours de 90° et il finit toujours aligné sur la grille du plateau. Le Bateau doit avoir la place nécessaire pour faire sa rotation. La place nécessaire à la rotation est schématisée ci-contre par les cases vertes.



NOTE : Lors du déplacement ou de la rotation d'un Bateau, les autres Bateaux et les pontons bloquent les mouvements (vous ne pouvez donc jamais passer par dessus un autre Bateau ou un ponton). Si cela devait être le cas, vous ne pouvez pas déplacer ou tourner ce Bateau.

THANH : « DAO, FAIS ATTENTION ! TU VAS CRÉER UN ACCIDENT ! »



Déplacements possibles pour l'Héritier rose.

• Déplacer votre Héritier

L'Héritier peut se déplacer uniquement sur son propre ponton ou sur les Bateaux. Un Héritier peut passer par dessus la case d'un autre Héritier, mais ne peut pas s'y arrêter. Toute case ainsi parcourue coûte un point de mouvement. Un Héritier ne peut pas passer par dessus un marin.

Lors du déplacement de votre Héritier, vous pouvez prendre une Marchandise sur chaque case que vous parcourez à condition que vous ne la possédiez pas déjà et qu'elle soit nécessaire à votre carte Objectif. Il est autorisé de prendre une Marchandise sur des cases occupées par un autre Héritier si vous passez sur cette case. Ramasser des Marchandises n'utilise pas de point de mouvement.

DAO : « PARDON, JE NE FAIS QUE PASSER, MAIS IL ME FAUT CETTE STATUE DE BOUDDHA ! »

- 3. Vous pouvez dépenser vos points de mouvement comme vous le désirez et faire les actions dans l'ordre de votre choix.
- 3. Si vous n'utilisez pas tous vos points de mouvement, vous pouvez prendre autant de pièces du stock que de points non utilisés. S'il ne reste pas assez de pièces dans le stock, vous pouvez les prendre chez le ou les joueurs qui en ont le plus. Si plusieurs joueurs sont à égalité, alors vous pouvez prendre les pièces chez le joueur de votre choix, ou répartir les pièces prises parmi plusieurs joueurs.
- 3. Vous pouvez dépenser **1 ou 2** pièces maximum, pour ajouter autant de points de mouvement que de pièces utilisées durant votre tour.
- 3. Quand vous avez ramassé toutes les Marchandises demandées par votre carte Objectif, vous devez retourner sur votre ponton pour la valider, remettre les jetons Marchandises dans la boîte du jeu et piocher une nouvelle carte. Placez-la face visible devant vous.

FIN DE PARTIE : Le premier joueur à avoir validé 2 cartes Objectif en revenant à son ponton, gagne immédiatement la partie.

VARIANTE AVANCÉE

Durant l'installation : Mélangez les cartes Objectif rouges et formez une pioche face cachée à côté du plateau de jeu. Remettez les cartes Objectif bleues dans la boîte du jeu. Chaque joueur pioche 2 cartes et en choisissent une qui sera leur premier objectif. Cette carte reste secrète ! Défaussez l'autre carte que vous mélangez avec la pioche.

THANH : « LE SERPENT NE FERA PAS JOLI AVEC LE VASE, JE VAIS PLUTÔT CHERCHER DE BEAUX POISSONS ! »

Durant le jeu : Les règles du jeu ne changent pas à l'exception des points suivants :

Quand vous validez un objectif en revenant au ponton :

A. Retournez la carte Objectif que vous avez validée face visible devant vous. Maintenant, vous bénéficiez du bonus de la carte (voir Bonus d'Objectif à la page suivante).

THANH : « SI J'AVAIS SU, J'AURAIS PEUT-ÊTRE PRIS CELUI AVEC LE SERPENT... »

B. Piochez 2 cartes, choisissez-en une que vous placez devant vous face cachée. Défaussez l'autre carte en la mélangeant à la pioche.

Fin de partie : Le premier joueur à avoir validé 3 cartes Objectif gagne la partie.

VARIANTE À 2 ET 3 JOUEURS : Les joueurs doivent valider 3 objectifs au lieu de 2.



VARIANTE EN ÉQUIPE (4 JOUEURS) : Les règles du jeu standard ou de la variante avancée restent identiques à l'exception des règles suivantes :

- Les joueurs jouent en équipe de 2.
 - Une équipe décide ensemble de la carte Objectif à remplir.
 - Une équipe n'a qu'un seul objectif à la fois à remplir.
 - Les deux équipes alternent leurs tours de jeu ET dans une même équipe les joueurs alternent également leur tour.
 - Les pièces sont communes aux 2 joueurs d'une même équipe.
- THANH : « TU AS COMPRIS DAO ? MAINTENANT ON EST DANS LA MÊME ÉQUIPE. »**
- N'importe lequel des Héritiers d'une même équipe peut revenir au ponton pour livrer TOUTES les marchandises demandées par la carte Objectif, quel que soit le joueur de l'équipe qui les a collectées.
 - Pour gagner, une équipe doit remplir 4 Objectifs.
 - Si vous utilisez la variante Avancée, un seul des 2 joueurs est autorisé à utiliser le pouvoir des cartes à chaque tour de jeu.

DÉTAILS DES ACTIONS BONUS



Une fois par tour, vous pouvez déplacer un Bateau par-dessus un autre en restant sur la même ligne.



Une fois par tour, vous pouvez faire tourner un Bateau d'un demi tour (180°) même s'il est bloqué. Faites le tourner en l'air puis reposez-le sur le plateau en veillant bien à garder le marin dans sa position initiale.



Une fois par tour, vous pouvez déplacer un Bateau latéralement d'autant de cases que vous le souhaitez à condition qu'il ne soit pas bloqué par un autre Bateau.

IMPORTANT : Un Bateau avec un marin au centre ne PEUT JAMAIS terminer son mouvement contre le bord du plateau de jeu.



Une fois par tour, vous pouvez passer par-dessus un marin.



Une fois par tour, vous pouvez déplacer votre Héritier en diagonale.



Une fois par tour, vous pouvez sauter par-dessus 1 case de mer en ligne droite.



Une fois par tour, vous pouvez échanger votre position avec celle d'un autre joueur sur le même Bateau.



Une fois par tour, vous pouvez faire tourner un Bateau avec un marin à son extrémité sur son axe de rotation opposé (comme indiqué sur l'icône).



Une fois par tour, vous pouvez échanger de place les deux piles de jetons Marchandises d'un même Bateau.



Une fois par tour, vous pouvez relancer un dé.



Vous pouvez ignorer une Marchandise de la carte Objectif suivante (vous ne prenez donc que 2 des 3 Marchandises nécessaires pour réaliser l'objectif suivant).



Choisissez **immédiatement** parmi 3 cartes Objectif au lieu de 2.



Prenez **immédiatement** 3 pièces du stock. S'il ne reste pas assez de pièces dans le stock, vous pouvez les prendre chez les joueurs qui en ont le plus. Si plusieurs joueurs sont à égalité, alors vous pouvez prendre les pièces chez le joueur de votre choix, ou répartir les pièces prises parmi plusieurs joueurs.



Le pouvoir des cartes ayant cette icône ne se réalise qu'une seule fois.



SPIELMATERIAL

- 1 Spielbrett
- 10 Boote
- 4 Erben (Figuren in Spielerfarbe)
- 2 Würfel
- 40 Warenmärkchen
- 12 Münzen

- 13 rote Auftragskarten
- 10 blaue Auftragskarten

EINLEITUNG

Prinzessin Xue, die Prinzessin der Drachenbucht, wird an diesem Wochenende heiraten. Deshalb schickt ihr euren Erben zum Dragon Market, um Geschenke für sie zu holen. Für ihn ist es ein großer Spaß: Er kann herumlaufen und von Boot zu Boot springen, um den Erben der anderen Familien die besten Schätze vor der Nase wegzuschnappen.

ZIEL DES SPIELS

Sammelt die Waren ein, die auf eurer Auftragskarte angezeigt werden und bringt sie zu eurem Anlegesteg, damit der Auftrag erfüllt ist. Der erste Spieler, der 2 Auftragskarten erfüllt hat, gewinnt.

DAO: „DU KANNST DIESEN ALTEN TEPPICH HABEN, THANH. ER IST RAMSCH, VERGlichen MIT DIESEM WUNDERVOLLEN RING. ICH EILE, ER WARTET AUF MICH!“
THANH: „WIR WERDEN SEHEN, OB DIESER WERTVOLLE TEPPICH WIRKLICH NUTZLOS IST, WENN MAN IHN ZU DEN ANDEREN GESCHENKEN AUF DIESER LISTE LEGT!“

AUFBAU

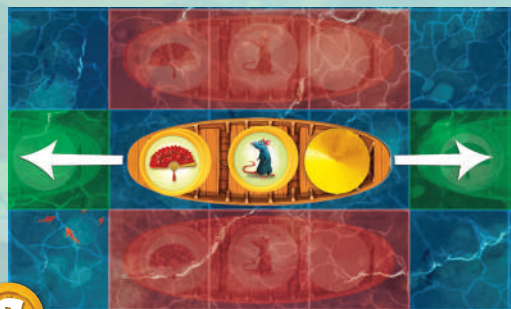
- Entfaltet das Spielbrett in der Mitte des Tisches. Reihum setzen die Spieler ein Boot auf das Spielbrett. Dies wiederholen sie so lange, bis alle Boote auf dem Spielbrett platziert sind. Die Boote müssen genau 3 Felder des Spielbretts verdecken. Sie dürfen nicht auf dem Anlegesteg eines Spielers stehen.
- Die Boote haben 2 Felder, um Warenmärkchen darauf zu legen. Legt auf jedes dieser Felder 2 identische Warenmärkchen.
- Jeder Spieler nimmt den Erben in der Farbe des Anlegestegs, der vor ihm liegt. Im Spiel zu zweit wählt ihr schräg gegenüberliegende Ecken.
- Mischt die **blauen Auftragskarten** und legt sie als verdeckten Zugstapel neben das Spielbrett. Legt die **roten Auftragskarten** zurück in die Schachtel, sie werden nur in der Variante für Fortgeschrittene verwendet (s. folgende Seite). Jeder Spieler zieht eine Karte, die er offen vor sich auslegt. Die Karte zeigt die 4 Waren, die der Spieler einsammeln muss, um seinen Auftrag zu erfüllen.
- Legt die Münzen und die beiden Würfel neben das Spielbrett.

Der Spieler, der zuletzt einen Drachen gesehen hat, beginnt. Haben dies mehrere Spieler getan, beginnt der Jüngste. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Reihum nimmt jeder Spieler:

1. Spieler 0 Münzen,
 2. Spieler 1 Münze,
 3. Spieler 2 Münzen,
 4. Spieler 3 Münzen.
- Das Spiel kann beginnen.

SPIELRUNDE

Ist ein Spieler am Zug, wirft er die beiden Würfel. Sie zeigen die Anzahl der Bewegungspunkte, die der Spieler in seinem Zug einsetzen kann.



ACHTUNG: Stellt Boote, deren Händler in der Mitte sitzt, nicht an den Spielfeldrand.



Aufbaubeispiel für eine normale Partie mit 4 Spielern.

Mit jedem Bewegungspunkt könnt ihr:

- Ein Boot eine beliebige Zahl von Feldern in eine Richtung bewegen
- Der Rand des Spielbretts, andere Boote und die Anlegestege blockieren die Bewegung. Ihr könnt ein Boot nur vorwärts oder rückwärts bewegen, niemals seitwärts.

• Ein Boot drehen

Das Boot dreht sich um den Händler. Vorsicht, in einigen Booten sitzt der Händler am äußeren Ende. Das Boot dreht sich immer um 90° und orientiert sich am Raster des Spielfelds. Das Boot muss ausreichend Platz haben, um die Drehung ausführen zu können. Der nötige Platz für die Drehung wird auf dem Bild nebenan durch die grünen Felder gekennzeichnet.



ANMERKUNG: Bei der Bewegung oder Drehung eines Bootes blockieren andere Boote und Anlegesteg die Bewegung (ihr könnt euch niemals über ein anderes Boot oder einen Anlegesteg bewegen). Sind sie im Weg, könnt ihr dieses Boot nicht bewegen oder drehen.

THANH: „DAO, PASS AUF! DU WIRST EINEN UNFALL BAUEN!“



Mögliche Bewegungen für den rosa Erben.

• Euren Erben bewegen

Der Erbe kann sich nur über seinen eigenen Anlegesteg oder die Boote bewegen. Ein Erbe kann sich über ein Feld bewegen, auf dem ein anderer Erbe steht, aber er kann dort nicht stehenbleiben. Jedes auf diese Weise zurückgelegte Feld kostet einen Bewegungspunkt. Ein Erbe kann sich nicht über Händler bewegen.

Während der Bewegung eures Erben könnt ihr auf jedem Feld, das ihr betretet, Waren aufnehmen, wenn ihr diese noch nicht besitzt und sie für euren Auftrag benötigt. Ihr dürft Waren von Feldern nehmen, auf denen andere Erben stehen, wenn ihr über diese Felder zieht. Waren einzusammeln kostet keinen Bewegungspunkt.



DAO: „VERZEIHUNG, DARF ICH MAL DURCH, ICH BENÖTIGE DIESE BUDDHA-STATUE!“

3. Ihr könnt eure Bewegungspunkte ausgeben, wie ihr wollt, und die Aktionen in der Reihenfolge ausführen, die euch am besten passt.

3. Wenn ihr nicht alle eure Bewegungspunkte einsetzt, könnt ihr den Rest gegen Münzen aus dem Vorrat eintauschen. Wenn nicht mehr genügend Münzen im Vorrat liegen, könnt ihr sie von dem Spieler nehmen, der die meisten Münzen hat. Wenn mehrere Spieler gleich viele Münzen haben, könnt ihr sie vom Spieler eurer Wahl nehmen oder die Münzen von mehreren Spielern nehmen.

3. Ihr könnt **1 oder maximal 2 Münzen** ausgeben, um für jede eingesetzte Münze während dieses Zuges einen Bewegungspunkt mehr zu erhalten.

3. Wenn ihr alle Waren gesammelt habt, die auf eurer Auftragskarte verlangt werden, müsst ihr zu eurem Anlegesteg zurückgehen, um den Auftrag zu erfüllen, eure Warenmärkchen in die Spielschachtel legen und eine neue Karte ziehen. Legt sie offen vor euch ab.

ENDE DES SPIELS: Der erste Spieler, der 2 Auftragskarten auf seinem Anlegesteg eingelöst hat, gewinnt sofort das Spiel.

VARIANTE FÜR FORTGESCHRITTENE

Beim Aufbau: Mischt die roten Auftragskarten und legt sie als verdeckten Zugstapel neben das Spielbrett. Legt die blauen Auftragskarten zurück in die Schachtel. Jeder Spieler zieht 2 Karten und wählt eine davon als seinen ersten Auftrag. Diese Karte bleibt geheim! Mischt die andere Karte zurück in den Zugstapel.

THANH: „DIE SCHLANGE PASST NICHT GUT ZU DER VASE, ICH SUCHE LIEBER EIN PAAR SCHÖNE FISCHE!“

Im Spiel: Die Spielregeln ändern sich nicht, mit Ausnahme der folgenden Punkte:

Wenn ihr eine Aufgabe erfüllt und zu eurem Anlegesteg zurückkehrt:

A: Deckt die Auftragskarte, die ihr soeben erfüllt habt, vor euch auf. Ab jetzt könnt ihr den Bonus dieser Karte nutzen (siehe Boni der Auftragskarten auf der folgenden Seite).

THANH: „HÄTTE ICH DAS GEWUSST, HÄTTE ICH DAS MIT DER SCHLANGE GENOMMEN...“

B: Zieht 2 Karten und wählt eine davon aus, die ihr verdeckt vor euch legt. Mischt die andere Karte zurück in den Zugstapel.

Spielende: Der erste Spieler, der 3 Auftragskarten erfüllt hat, gewinnt das Spiel.

VARIANTE FÜR 2 UND 3 SPIELER: Die Spieler müssen 3 Aufträge erfüllen statt der üblichen 2.



TEAM-VARIANTE (FÜR 4 SPIELER):

Die Regeln des Standardspiels oder der Fortgeschrittenen-Variante gelten, mit den folgenden Ausnahmen:

- Die Spieler spielen in Zweier-Teams,
- Ein Team entscheidet gemeinsam, welchen Auftrag es erfüllt,
- Ein Team muss einen Auftrag nach dem anderen erfüllen,
- Beide Teams sind abwechselnd am Zug UND die Spieler jedes Teams sind abwechselnd am Zug,
- Die Münzen gehören beiden Spielern des gleichen Teams,

THANH: „HAST DU VERSTANDEN, DAO? WIR SIND JETZT IM GLEICHEN TEAM!“

- Ein beliebiger Erbe aus dem gleichen Team kann zum Anlegesteg zurückkehren und ALLE von der Auftragskarte geforderten Waren einlösen, egal welcher Spieler des Teams sie gesammelt hat.
- Um zu gewinnen, muss ein Team 4 Aufträge erfüllen.
- Wenn ihr mit der Fortgeschrittenen-Variante spielt, darf in jeder Runde nur einer der 2 Spieler den Bonus der Karte nutzen.

BONI DER AUFTRAGSKARTEN



Einmal pro Runde
kannst du ein Boot über ein anderes bewegen. Bleibe dabei in der gleichen Reihe.



Einmal pro Runde
kann ein Boot eine halbe Umdrehung (180°) machen, auch wenn es blockiert wird. Drehe es in der Luft und lege es zurück aufs Spielbrett. Achte darauf, dass der Händler auf seiner ursprünglichen Position bleibt.



Einmal pro Runde
kannst du ein Boot so viele Felder seitwärts bewegen, wie du möchtest, solange es nicht von einem anderen Boot blockiert wird.

WICHTIG: Ein Boot mit dem Händler in der Mitte DARF NIEMALS seine Bewegung am Spielfeldrand beenden.



Einmal pro Runde
kannst du einen Händler überspringen.



Einmal pro Runde
kannst du deinen Erben diagonal bewegen.



Einmal pro Runde
kannst du in gerader Linie über ein Wasserfeld springen.



Einmal pro Runde
darfst du die Position mit einem anderen Spieler auf demselben Boot tauschen.



Einmal pro Runde
kannst du ein Boot mit einem Händler um die entgegengesetzte Achse drehen (wie auf dem Bild gezeigt).



Einmal pro Runde
kannst du zwei Warenstapel auf demselben Boot vertauschen.



Einmal pro Runde kannst du einen Würfel neu würfeln.



Du darfst eine der Waren auf deiner nächsten Auftragskarte ignorieren (du brauchst nur 2 der 3 Waren, die für das Erfüllen des Auftrags benötigt werden).



Wähle **sofort** aus 3 Auftragskarten anstelle von 2.



Nimm **sofort** 3 Waren aus dem Vorrat. Wenn nicht genügend im Vorrat liegen, nimm sie dir von dem Spieler, der die meisten hat. Bei Gleichstand kannst du dir aussuchen, welchem Spieler du sie wegnimmst oder nimm sie von mehreren Spielern.



Fähigkeiten von Karten mit diesem Symbol können nur einmal angewendet werden.



MATERIALI DI GIOCO

- 1 Plancia di gioco
- 10 Barche
- 4 Eredi (Le Pedine dei colori dei giocatori)
- 2 Dadi
- 40 Gettoni Merci
- 12 Monete

- 13 Carte Obiettivo rosse
- 10 Carte Obiettivo blu

INTRODUZIONE

Durante il prossimo week-end ci sarà il matrimonio della principessa Xue, la principessa della baia del Dragone. Per questo avrai mandato il tuo piccolo Erede al Dragon Market per acquistare i doni che tu vuoi offrire. Per lui non è affatto un impegno gravoso e potrà correre e saltare di barca in barca per prendere tutte le cose meravigliose prima degli Eredi delle altre famiglie.

DAO: "LASCIO A TE QUESTO VECCHIO TAPPETO, THANH; SFIGURERÀ DAVANTI A QUESTO MAGNIFICO ANELLO! ME LO PRENDO; È LÌ CHE ASPETTA SOLO ME!"
THANH: "SI VEDRÀ ALLA FINE SE QUESTO PREZIOSO TAPPETO VARRÀ NULLA QUANDO SARÀ INSIEME A TUTTI GLI ALTRI REGALI DELLA LISTA!"

PREPARAZIONE

- Si stende la plancia al centro del tavolo. Ciascuno al proprio turno, tutti i giocatori piazzano una Barca sulla plancia. L'operazione viene poi ripetuta da tutti i giocatori finché tutte le barche saranno piazzate. Le barche devono ricoprire esattamente le caselle della plancia, ma non possono ricoprire il pontile di un giocatore.
- Le Barche hanno 2 spazi dove riporre le mercanzie. Si mettono 2 gettoni Mercanzia identitici su ciascuno di questi spazi.
- Ogni giocatore prende l'Erede del colore del pontile che ha di fronte e lo colloca sopra. Quando si gioca in 2, i giocatori si piazzano negli angoli opposti.
- Si mischiano le **carte Obiettivo blu** e si forma un mazzo a faccia in giù mettendolo a lato della plancia. Le **carte Obiettivo rosse** vengono riposte nella scatola; verranno utilizzate solo per la Variante Superiore (vedi la pagina seguente). Ogni giocatore pesca una carta e la mette davanti a sé a faccia in su. La carta indica le 4 Mercanzie che i giocatori devono procurarsi per completare i propri obiettivi.
- Si piazzano le monete e i 2 dadi a lato della plancia.

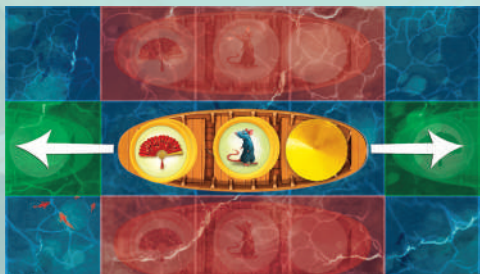
Il giocatore che ha visto un drago più recentemente sarà il primo a giocare. Se si fosse in più di uno ad aver fatto quell'incontro, comincia il giocatore più giovane. Il gioco si svolge in senso orario e al proprio turno ogni giocatore prende:

- 1° giocatore 0 monete
- 2° giocatore 1 moneta
- 3° giocatore 2 monete
- 4° giocatore 3 monete

La partita può cominciare.

TURNO DI GIOCO

Al proprio turno il giocatore lancia i 2 dadi. La somma dei punti ottenuti indica il numero di movimenti che il giocatore può fare durante il suo turno.



Ogni punto "movimento" permette di:

- **Spostare una barca in una direzione per la quantità di caselle che si desidera.** I bordi della plancia, le altre Barche e i Pontili bloccano il movimento. Si può spostare la Barca soltanto in avanti e indietro, ma mai di lato.

SCOPO DEL GIOCO

Ricupera le merci che sono sulla tua carta Obiettivo e ritorna al tuo pontile per certificare il tuo obiettivo. Il primo giocatore che avrà completato 2 carte Obiettivo sarà il vincitore.

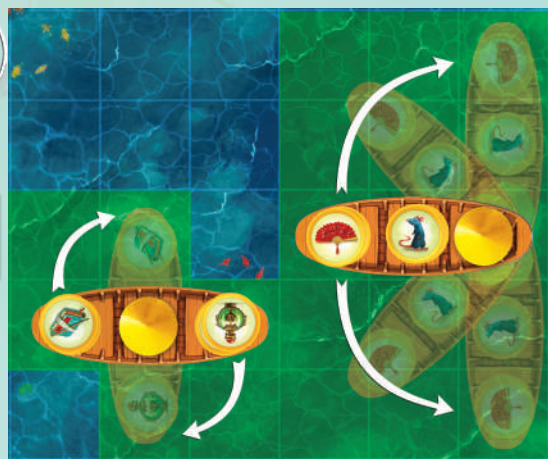
Attenzione: non si può piazzare una Barca con il proprio marinaio al centro, lungo uno qualunque dei bordi della plancia.



Esempio di preparazione per un gioco normale in 4 giocatori.

• Ruotare una Barca

Il marinaio è il perno di rotazione della Barca. Si presti attenzione: alcune Barche hanno il marinaio a un'estremità, altre invece al centro. La Barca viene girata sempre di 90° e si posizionerà sempre allineata sulla griglia della plancia. La Barca deve avere lo spazio necessario per fare la rotazione. Lo spazio necessario per la rotazione è evidenziato con le caselle verdi nell'esempio a lato.



NOTA: durante lo spostamento o la rotazione di una Barca, le altre Barche e i pontili bloccano i movimenti (non si potrà mai passare sopra a un'altra Barca o a un pontile). Se ci si trovasse in questa situazione, sarebbe impossibile sia spostarsi che ruotare la Barca.

THANH: "DAO STAI ATTENTO! RISCHI L'INCIDENTE!"



Spostamenti possibili per l'Erede rosa.

• Spostare il proprio Erede

L'Erede si può spostare soltanto sul proprio pontile o sulle Barche. Un Erede può passare sopra la casella di un altro Erede ma non vi si può fermare. Ogni casella attraversata in questo modo costa un punto "movimento". Un Erede non può passare sopra a un marinaio.

Durante lo spostamento del proprio Erede, si può prendere una Mercanzia da ogni casella che si attraversa, a patto che non la si possieda già e che sia necessaria per il proprio Obiettivo. E' permesso prendere una Mercanzia dalle caselle occupate da un altro Erede se si transita per quella casella. Per prendere Mercanzie non vengono spesi punti "movimento".

DAO: "SCUSAMI, PASSO SOLTANTO, MA HO PROPRIO BISOGNO DI QUESTA STATUA DI BUDDHA!"

- 3. Si possono usare i propri punti "movimento" come meglio si crede ed eseguire le azioni nell'ordine preferito.
- 3. Se non si utilizzano i propri punti "movimento", si possono prendere dalla riserva tante monete quanti sono i punti non utilizzati. Se non vi sono monete a sufficienza nella riserva, si possono prendere al giocatore che ne ha la quantità maggiore. Se più di uno ne ha una uguale quantità, allora si potrà o prendere tutte le monete a uno di propria scelta, oppure ripartire la quantità prelevata tra più giocatori.
- 3. Si potranno spendere **1 o 2 monete al massimo** per aggiungere altrettanti punti "movimento" quante sono le monete utilizzate nel proprio turno.
- 3. Quando si saranno prese tutte le Mercanzie indicate dalla propria carta Obiettivo, si dovrà tornare sul proprio pontile per certificarla, riporre i gettoni Mercanzie nella scatola e pescare una nuova carta. La si metterà davanti a sé.

FINE DELLA PARTITA: il primo giocatore che avrà certificato 2 carte Obiettivo ritornando sul suo pontile, vince immediatamente la partita.

VARIANTE SUPERIORE

Durante la preparazione: si mischiano le carte Obiettivo rosse e si forma un mazzo a faccia in giù a lato della plancia. Si ripongono le carte Obiettivo blu. Ogni giocatore pesca 2 carte e sceglie quella che sarà il suo primo obiettivo. Questa carta resta segreta!

L'altra carta viene scartata e mischiata con il resto del mazzo.

THANH: "IL SERPENTE NON SI SPOSERÀ BENE CON IL VASO. PREFERISCO CERCARE BEI PESCI!"

Durante il gioco: le regole del gioco non cambiano con l'eccezione dei due punti seguenti:

Quando si certifica un Obiettivo ritornando sul pontile:

A. Si scopre la carta Obiettivo certificata ponendola davanti a sé a faccia in su. Automaticamente si beneficerà del bonus connesso alla carta (vedi Bonus da Obiettivo alla pagina seguente).

THANH: "SE L'AVESSI SAPUTO, AVREI FORSE PRESO QUELLO CON IL SERPENTE..."

B. Si pescano 2 carte, scegliendone poi una che si piazza davanti a sé a faccia in giù. L'altra viene scartata e mischiata con il resto del mazzo.

Fine della partita: il primo giocatore ad aver certificato 3 carte Obiettivo sarà il vincitore.

VARIANTE IN 2 o 3 GIOCATORI: i giocatori devono certificare 3 obiettivi invece di 2.



VARIANTE A SQUADRE (4 GIOCATORI): le regole del gioco base o della variante superiore restano identiche con l'eccezione delle regole seguenti:

🐉. I giocatori si affrontano in squadre di 2.

🐉. Una squadra decide insieme quale carta obiettivo eseguire.

🐉. Una squadra esegue un solo obiettivo alla volta.

🐉. Le due squadre si alternano nel gioco E nella stessa squadra i 2 giocatori si alternano a loro volta.

🐉. Le monete sono proprietà comune dei 2 giocatori della stessa squadra.

THANH: "TI È CHIARO DAO? ADESSO SIAMO NELLA STESSA SQUADRA."

🐉. Non importa quale degli Eredi di una stessa squadra può ritornare sul pontile per consegnare TUTTE le mercanzie richieste dalla carta Obiettivo, a prescindere da quale giocatore le abbia raccolte.

🐉. Per vincere una squadra deve realizzare 4 obiettivi.

🐉. Se si utilizza la variante Superiore, soltanto uno dei 2 giocatori è autorizzato a usare il potere delle carte in ciascun turno di gioco.

DESCRIZIONE DEI BONUS



Una volta per turno, si può spostare una Barca passando sopra a un'altra e restando sulla stessa linea.



Una volta per turno, si può far ruotare una barca di 180° anche se è bloccata. La si fa ruotare in sospensione e poi la si ricolloca sulla plancia avendo cura di mantenere il marinaio nella posizione iniziale.



Una volta per turno, si può spostare una Barca lateralmente di un numero di caselle a propria discrezione, a condizione che non sia bloccata da un'altra Barca.

IMPORTANTE: una Barca con un marinaio al centro non **POTRÀ MAI** terminare il proprio movimento contro il bordo della plancia.



Una volta per turno, si può passare sopra a un marinaio.



Una volta per turno, si può spostare il proprio Erede in diagonale.



Una volta per turno, si può saltare oltre una casella di mare in linea retta.



Una volta per turno, si può scambiare la propria posizione con quella di un altro giocatore su una stessa Barca.



Una volta per turno, si può ruotare una Barca con un marinaio all'estremità su un asse di rotazione opposto (v. l'indicazione dell'immagine).



Una volta per turno, si scambiano di posto le due pile dei gettoni "mercanzia" su una stessa Barca.



Una volta per turno, si può rilanciare un dado.



Si può ignorare una Mercanzia della carta Obiettivo che segue (si prenderanno soltanto 2 delle 3 Mercanzie necessarie per realizzare l'obiettivo seguente).



Si sceglie **subito** tra 3 carte obiettivo invece di 2.



Si prendono **subito** 3 monete dalla riserva. Se non ve ne sono a sufficienza nella riserva, si possono prendere dagli altri giocatori che ne hanno disponibile la maggior quantità. Se più giocatori ne hanno in pari numero, allora se ne potrà prelevare da uno a propria scelta oppure ripartire le monete prelevate tra più giocatori.



Il potere delle carte con questo simbolo si esegue soltanto una volta.



CONTENIDO

- 1 Tablero de juego
- 10 Barcas
- 4 Herederos (peones de colores)
- 2 Dados
- 40 Fichas de Mercancías
- 12 Monedas

- 13 Cartas de Objetivos Rojas
- 10 Cartas de Objetivos Azules

INTRODUCCIÓN

La princesa Xue es la princesa de la Bahía del Dragón y el próximo fin de semana se celebra su boda. Para esta gran ocasión has enviado a tu propio Heredero a conseguir regalos para ella. Y ésta va a ser una aventura muy divertida para tu Heredero, corriendo y saltando de barca en barca para hacerse con las mejores Mercancías ante las mismísimas narices de los Herederos de las otras familias.

DAO: "PUEDES LLEVARTE ESTA VIEJA ALFOMBRA THANH, ¡NO ES NADA COMPARADO CON ESTE HERMOSO ANILLO! ¡VOY A POR ÉL, QUE ME ESTÁ ESPERANDO!"
THANH: "¡VEREMOS SI ESTA PRECIOSA ALFOMBRA ES TAN MALA CUANDO LA COMBINE CON LOS DEMÁS REGALOS DE MI LISTA!"

PREPARACIÓN

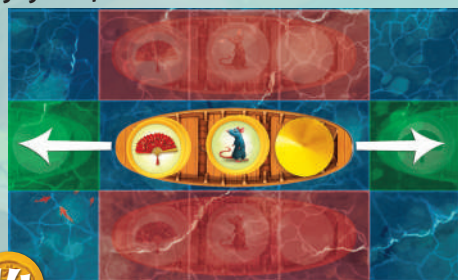
- Colocad el tablero de juego en el centro de la mesa. A continuación, en su turno, cada jugador colocará una de las Barcas en el tablero de juego hasta que todas se encuentren en él. Las Barcas deben colocarse cubriendo exactamente 3 casillas del tablero y no pueden cubrir el embarcadero de ningún jugador.
 - Las Barcas tienen 2 espacios para llevar Mercancías. Colocad dos fichas de Mercancía idénticas en cada uno de estos espacios.
 - Cada jugador toma el Heredero que coincide con el color del embarcadero que tiene delante y lo coloca sobre él.
- Para 2 jugadores, se juega en dos esquinas opuestas
- Barajad las **Cartas de Objetivos Azules** y colocadlas en una pila boca abajo junto al tablero. Devolved las **Cartas de Objetivos Rojas** a la caja de juego. Estas solo se utilizan para la **variante de Juego Avanzado** (ver página siguiente). Cada jugador roba una Carta de Objetivos y la pone boca arriba delante de él. La carta muestra las 4 Mercancías que el jugador debe conseguir para ganarla.
- Colocad las monedas y los dados a un lado del tablero de juego.

El jugador que vio un dragón más recientemente será el primero en jugar. En caso de empate, empezará el más joven. El juego se juega en el sentido de las agujas del reloj. Siguiendo el orden de turno, cada jugador, toma:

- 1º jugador – 0 monedas.
 - 2º jugador – 1 moneda.
 - 3º jugador – 2 monedas.
 - 4º jugador – 3 monedas
- La partida puede empezar.

CÓMO SE JUEGA

En su turno, el jugador tira los 2 dados. La suma de puntos de los 2 dados indica el número de movimientos que el jugador puede hacer durante su turno.



Cada movimiento te permite:

- Mover una Barca tantos espacios como quieras en una única dirección. Los bordes del tablero, las otras Barcas y los embarcaderos detienen el movimiento de la Barca. Una Barca puede moverse solo hacia adelante o hacia atrás pero no de lado.

ATENCIÓN: Las Barcas con el marinero en el centro no pueden colocarse pegadas a ninguno de los bordes del tablero de juego.



Ejemplo de preparación para una partida con 4 jugadores

• Girar una Barca

El marinero es el centro de rotación de la Barca. Ten cuidado, algunas Barcas tienen el marinero en un lado o en otro, mientras que otros marineros están en el centro. Las Barcas giran 90° por cada movimiento usado y siempre han de dejarse alineadas con la cuadrícula de tablero. La Barca debe tener espacio para girar. El espacio necesario para realizar el giro se muestra en la imagen de la derecha con las casillas coloreadas en verde.



NOTA: Al mover o girar una Barca, las otras Barcas y embarcaderos que se encuentren en su camino bloquean su movimiento (no se puede pasar por encima de ninguna otra Barca o embarcadero). En este caso, no se puede mover o girar esa Barca al no disponer del espacio necesario.

THANH: "¡DAO, TEN CUIDADO! ¡VAS A PROVOCAR UN ACCIDENTE!"



Movimientos posibles para el Heredero de color rosa.

• Mover a tu Heredero

Los Herederos solo pueden moverse desde su propio embarcadero o sobre las Barcas. Un Heredero puede moverse por casillas donde esté otro Heredero, pero no puede detenerse en ellas. Cada casilla cuenta como un punto de movimiento. Un Heredero no puede pasar por encima de un marinero.

Cuando mueves a tu Heredero, puedes recoger una de las Mercancías que se encuentre en cada casilla por la que te muevas con la condición de que esta Mercancía no la tengas ya y se encuentre en tu Carta de Objetivos. También está permitido recoger la Mercancía de las casillas ocupadas por otro Heredero si se pasa por estas. Recoger Mercancía no consume más puntos de movimiento.

DAO: "LO SIENTO, SOLO ESTOY DE PASO, ¡PERO NECESITO ESTA ESTATUA DE BUDAI!"

- 3. Los jugadores pueden gastar sus puntos de movimiento como quieran y realizar las acciones en el orden que elijan.
- 3. Si un jugador no usa todos los puntos de movimiento, puede tomar tantas monedas como puntos no utilizados. Si no hay suficientes monedas disponibles, podrá robarlas del jugador o jugadores que tengan más. Si varios jugadores tienen la misma cantidad de monedas, podrá tomar las monedas a un solo jugador a su elección o robarlas a varios de esos jugadores hasta completar el número de movimientos no utilizados.
- 3. En tu turno, **puedes gastar 1 ó 2 monedas**, como máximo para añadir tantos puntos de movimiento como monedas hayas utilizado.
- 3. Cuando hayas conseguido todas las Mercancías de tu Carta de Objetivos, debes regresar a tu embarcadero para dejarlas a buen recaudo. A continuación, debes devolver las fichas de Mercancías a la caja de juego y robar una nueva Carta de Objetivos. Coloca esta nueva carta boca arriba delante de ti.

FIN DEL JUEGO: El primer jugador que haya completado 2 Cartas de Objetivos y regrese a su embarcadero, gana inmediatamente el juego.

VARIANTE AVANZADA

Durante la preparación: Barajad la **Cartas de Objetivos Rojas** y colocadlas en una pila boca abajo junto al tablero de juego. Devolved las **Cartas de Objetivos Azules** a la caja del juego. Cada jugador roba 2 cartas y elige cuál de las dos cartas será su primer objetivo. Esta carta no se mostrará al resto de jugadores. La carta no escogida se devolverá a la pila y se volverá a barajar.

THANH: "LA SERPIENTE NO QUEDA BIEN JUNTO EL JARRÓN, ¡PREFIERO BUSCAR PECES BONITOS!"

Durante el juego: Las reglas del juego no cambian, excepto en los siguientes puntos:
Cuando completas tu Carta de Objetivos y vuelves a tu embarcadero:

A. Muestra tu Carta de Objetivos recién completada. Ganas la bonificación que la carta indica (consulta las bonificaciones de las Cartas de Objetivos en la página siguiente).

THANH: "SI LO HUBIERA SABIDO, PODRÍA HABER TOMADO LA CARTA CON LA SERPIENTE..."

B. Roba 2 cartas de la pila, elige una y ponla boca abajo enfrente de ti. Devuelve la otra carta a la pila y barájala de nuevo.

Fin del juego: el primer jugador que consiga completar 2 Cartas de Objetivos gana el juego.

VARIANTES PARA 2 O 3 JUGADORES: Los jugadores han de completar 3 Cartas de Objetivos en vez de 2.



VARIANTE POR EQUIPOS (4 JUGADORES):

Los jugadores juegan en equipos de 2.

THANH: "¿LO HAS ENTENDIDO DAO? AHORA JUGAMOS EN EL MISMO EQUIPO."

Los miembros de cada equipo deciden conjuntamente qué Carta de Objetivos van a jugar.

Cada equipo tiene una sola Carta de Objetivos que intentan completar colaborando los dos Herederos.

Los dos equipos alternan sus turnos de juego Y los jugadores también se van turnando.

Las reglas del juego en versión normal o la variante avanzada siguen siendo las mismas, excepto por los siguientes cambios:

Las monedas son comunes para los dos jugadores de un mismo equipo.

Cualquiera de los Herederos del mismo equipo puede regresar al embarcadero para validar todas las Mercancías mostradas en su Carta de Objetivos, independientemente del Jugador del equipo que haya recogido las Mercancías.

Para ganar, un equipo ha de conseguir 4 Cartas de Objetivos.

Si se juega a la variante Avanzada, solo uno de los 2 jugadores puede usar el poder de las cartas en cada turno de juego.

DETALLE DE LAS ACCIONES BONUS



Una vez por turno, puedes mover una Barca por encima de otra Barca que esté en su camino.



Una vez por turno, puedes girar a una barca 180° incluso aunque se encuentre bloqueada. Puedes girar la Barca en el aire y luego colocarla en el tablero manteniendo al marinero en su posición de origen.



Una vez por turno, puedes mover una Barca lateralmente tantas casillas como quieras siempre que no sea bloqueada por otra Barca.

IMPORTANTE: Una barca con un marinero en el centro **NÓ** puede **NUNCA** acabar el movimiento quedando adyacente a ninguno de los bordes del tablero de juego.



Una vez por turno, puedes pasar por encima de un marinero.



Una vez por turno, puedes mover a tu Heredero en diagonal.



Una vez por turno, puedes saltar sobre una casilla de mar en línea recta.



Una vez por turno, puedes intercambiar tu posición con la de otro jugador que esté en la misma Barca.



Una vez por turno, puedes girar una Barca con un marinero situado en un extremo sobre su eje de rotación opuesto (tal como se indica en la imagen de la carta).



Una vez por turno, puedes intercambiar la posición de las pilas de fichas de Mercancías que se encuentran en una misma barca.



Una vez por turno, puedes volver a lanzar un dado.



Puedes ignorar una de las Mercancías de tu siguiente Carta de Objetivos (solo necesitarás conseguir 2 de las 3 Mercancías requeridas para ganar la carta).



Elige **inmediatamente** entre 3 Cartas de Objetivos en vez de entre 2.



Toma **inmediatamente** 3 monedas de la reserva. Si no quedan suficientes monedas puedes robárselas al jugador que tenga más. Si varios jugadores tienen el mismo número de monedas, podrás robar las 3 monedas a un mismo jugador o repartir el robo entre estos.



El efecto de las cartas marcadas con este icono solo puede usarse una vez.



MATERIAL DE JOGO

- 1 Tabuleiro de Jogo
- 10 Barcos
- 4 Herdeiros (Peças Coloridas)
- 2 Dados
- 40 Fichas de Mercadoria
- 12 Moedas
- 13 Cartas de Objetivo Vermelhas
- 10 Cartas de Objetivo Azuis

INTRODUÇÃO

A Princesa Xue é a Princesa da Baía dos Dragões e o seu casamento é este fim de semana. Para esta ocasião especial, enviaste o teu herdeiro numa demanda para encontrar os presentes perfeitos para a Princesa. Esta é uma excelente aventura para ele, vai poder correr e saltar de barca em barca para reunir todos os melhores tesouros mesmo debaixo dos narizes dos outros herdeiros.

DAO: "PODES FICAR COM ESTE VELHO TAPETE, THANH. NÃO É NADA COMPARADO COM ESTE ANEL MAGNÍFICO! TENHO QUE IR, ESTÁ À MINHA ESPERA!"
THANH: "VEREMOS O QUÃO INÚTIL É ESTE PRECIOSO TAPETE QUANDO ESTIVER JUNTO A TODOS OS OUTROS PRESENTES DA LISTA!"

PREPARAÇÃO DE JOGO

- Coloca o tabuleiro de jogo no centro da mesa. No seu turno, os jogadores devem colocar um Barco no tabuleiro de jogo até todos os Barcos estarem colocados. Os Barcos necessitam de ocupar exatamente 3 espaços no tabuleiro de jogo, mas não podem tapar nenhum pontão de outro jogador.
- Cada Barco tem dois espaços para receber Mercadoria. Coloca 2 fichas de Mercadoria idênticas em cada um destes espaços.
- Cada jogador tira o Herdeiro que corresponde à cor do pontão à sua frente e coloca o Herdeiro no pontão. Para um jogo com dois jogadores, os jogadores jogam em cantos opostos do tabuleiro de jogo.
- Baralha as Cartas de Objetivo Azuis e coloca-as numa pilha, com a face virada para baixo, ao lado do tabuleiro de jogo. Coloca as Cartas de Objetivo Vermelhas de volta na caixa. Estas são utilizadas apenas na variante Avançada (ver próxima página). Cada jogador tira uma carta e coloca-a, virada para cima, à sua frente. Estas cartas indicam as 4 peças de Mercadoria que os jogadores devem trazer para completar o seu Objetivo.
- Coloca as Moedas e os 2 dados ao lado do tabuleiro de jogo.

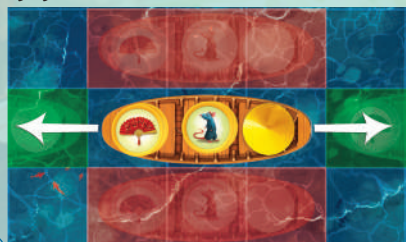
O último jogador a ter visto um dragão é o primeiro a jogar. Se duas pessoas viram um dragão recentemente, o mais novo de entre eles começa primeiro. O jogo vai seguir o sentido dos ponteiros do relógio. Seguindo a ordem de jogo, cada jogador recebe:

- 1º jogador – 0 Moedas,
- 2º jogador – 1 Moeda,
- 3º jogador – 2 Moedas,
- 4º jogador – 3 Moedas

O jogo pode começar.

JOGAR UMA RONDA

No seu turno, os jogadores lançam os 2 dados. O número total de pontos nos 2 dados será o número de movimentos que o jogador poderá fazer durante o seu turno.



Cada ponto de movimento permite-te:

- Mover um barco numa direção quantas casas quiseres.

As bordas do tabuleiro de jogo, outros barcos e pontões impedem-te de movimentar. Podes mover os Barcos para a frente e para trás, mas não para os lados.

OBJETIVO DO JOGO

Coleciona a Mercadoria ilustrada na tua Carta de Objetivo e regressa ao teu pontão para que o objetivo seja validado. O primeiro jogador a completar 2 Cartas de Objetivo ganha o jogo.

ATENÇÃO: Barcos com um marinheiro no centro não podem ser colocados juntos às bordas do tabuleiro de jogo.



Exemplo de uma preparação de jogo normal para 4 jogadores.

• Virando os barcos

O marinheiro em cada Barco, é o centro de rotação do Barco. Tem cuidado, alguns Barcos têm um marinheiro num lado ou no outro, enquanto outros marinheiros estão no centro. Os Barcos viram sempre a 90° e ficam sempre alinhados com a tabela do tabuleiro de jogo. Os Barcos precisam de espaço necessário para se virarem. O espaço necessário que os Barcos requerem para virar é demonstrado no diagrama à direita pelos quadrados verdes.



NOTA: Ao mover ou virar um Barco, outros Barcos e pontões impedem movimento (nunca podes passar por cima de outro Barco ou pontão). Se estes estiverem no caminho, não poderás mover ou virar os Barcos sem o espaço adequado.

THANH: "DAO, TEM CUIDADO! VAIS CAUSAR UM ACIDENTE!"



Movimentos possíveis para o Herdeiro rosa.

• Movendo o teu herdeiro

Os Herdeiros apenas podem mover-se utilizando o seu próprio pontão ou os Barcos. Um Herdeiro pode mover-se sobre casas que contenham outros Herdeiros, mas não pode parar nestas mesmas casas. Cada casa assim percorrida custa um ponto de movimento. Um Herdeiro não pode mover-se sobre os marinheiros nos Barcos.

Ao mover os Herdeiros, é possível levar a Mercadoria encontrada em cada casa com a condição que esta não se encontre já na tua posse e seja requerida pela tua carta de Objetivo. É também permitido levar a Mercadoria de casas ocupadas por outros Herdeiros se passares por estas. Recolher Mercadoria não custa pontos de movimento extra.

DAO: "DESCULPE, ESTOU SÓ DE PASSAGEM, MAS PRECISO DESSA ESTÁTUA BUDA!"

- 3. Os jogadores podem utilizar os seus pontos de movimento como quiserem e efetuar ações na sua ordem desejada.
- 3. Se não utilizaste todos os teus pontos de movimento no teu turno, podes tirar do stock um número de Moedas igual aos teus pontos de movimento não utilizados. Se não houverem Moedas suficientes, podes tirá-las aos jogadores que tiverem mais. Se vários jogadores estiverem empatados com o maior número de Moedas, podes escolher tirar as Moedas ao jogador à tua escolha ou tirá-las de vários jogadores.
- 3. Podes gastar **1 ou 2 Moedas no máximo**, para ganhar um número de pontos de movimento igual às moedas utilizadas durante o teu turno.
- 3. Quando tiveres colecionado todas as Mercadorias indicadas na tua Carta de Objetivo, terás que regressar ao teu pontão para assegurá-las. Terás depois de colocar as fichas de Mercadoria de volta na caixa e tirar uma nova carta. Coloca-a com a face virada para cima à tua frente.

FIM DO JOGO: O primeiro jogador a completar 2 Cartas de Objetivo e a regressar ao seu pontão ganha o jogo imediatamente.

VARIANTE AVANÇADA

Durante a preparação de jogo: Baralha as **Cartas de Objetivo Vermelhas** e coloca-as numa pilha, com a face virada para baixo, ao lado do tabuleiro de jogo. Coloca as **Cartas de Objetivo Azuis** de volta na caixa. Cada jogador deve tirar **2 cartas**, escolhendo uma delas para ser o seu primeiro Objetivo. Esta carta fica secreta! Descarta a outra carta baralhando-a de volta na sua pilha original.

THANH: "A SERPENTE NÃO VAI FICAR BEM COM O VASO. EM VEZ DISSO VOU À PROCURA DE UM BELO PEIXE!"

Durante o jogo: O jogo segue as mesmas regras escritas acima com a exceção dos seguintes casos:
Quando completares o teu Objetivo ao regressar ao teu pontão:

A. Vira a Carta de Objetivo que completaste de maneira a que esteja com a face virada para cima à tua frente. Ganhas o bônus da carta (ver Detalhes das Ações Bônus na próxima página).

THANH: "SE EU SOUBESSE, TALVEZ TERIA TRAZIDO AQUELE COM A SERPENTE..."

B. Tira **2 cartas** da pilha, escolhe uma e coloca-a à tua frente, com a face virada para baixo. Descarta a outra carta, baralhando-a de volta na pilha de cartas.

Fim do Jogo: O primeiro jogador a completar 3 Cartas de Objetivo e a regressar ao seu pontão ganha o jogo imediatamente.

VARIANTE DE 2 E 3 JOGADORES: Os jogadores devem completar 3 Objetivos em vez de 2.



VARIANTE DE EQUIPA (4 JOGADORES):

As regras para um jogo convencional ou Avançado de 4 jogadores são idênticas exceto pelo seguinte:

- Os jogadores ficam em equipas de 2,
- Cada equipa decide entre elas qual o Objetivo a completar,
- Cada equipa apenas tem um Objetivo para completar de cada vez,
- Os turnos alternam entre as duas equipas E em cada equipa também alternam os turnos entre cada jogador,
- As Moedas obtidas pertencem a ambos os jogadores da equipa,

THANH: "ENTENDES DAO? AGORA ESTAMOS NA MESMA EQUIPA."

- Qualquer Herdeiro pertencente à mesma equipa pode regressar ao pontão para entregar TODA a Mercadoria requerida na Carta de Objetivo, independentemente do jogador que a obteve originalmente,
- Para ganhar, uma equipa deve completar 4 Objetivos,
- Se estiveres a jogar a Variante Avançada, apenas um dos 2 jogadores pode utilizar o poder das cartas em cada turno.

DETALHES DAS AÇÕES BÔNUS



Uma vez por turno,
podes mover um Barco sobre outro, mantendo-o na mesma linha.



Uma vez por turno,
podes virar um Barco a 180° mesmo se houver algo a bloqueá-lo. Roda-o no ar e depois posiciona-o no tabuleiro de jogo, tendo cuidado a manter o marinheiro na sua posição original.



Uma vez por turno,
podes mover um Barco lateralmente quantas casas quiseres desde que não esteja bloqueado por outro Barco.



Uma vez por turno,
podes mover-te sobre um marinheiro.



Uma vez por turno,
podes mover o teu herdeiro diagonalmente.



Uma vez por turno,
podes saltar sobre 1 casa de mar em linha reta.



Uma vez por turno,
podes trocar de posição com outro jogador que esteja no mesmo barco.



Uma vez por turno,
podes virar um Barco com um marinheiro posicionado em qualquer canto no seu eixo de rotação oposto (como demonstrado na imagem).



Uma vez por turno,
troca as posições das duas pilhas de fichas de Mercadoria do mesmo Barco.



Uma vez por turno, podes lançar um dado outra vez.



Podes ignorar uma das peças de Mercadoria da Carta de Objetivo seguinte (apenas precisarás de 2 das 3 peças de Mercadoria necessárias para completar o próximo Objetivo).



Escolhe **imediatamente** entre 3 Cartas de Objetivo em vez de 2.



Tira **imediatamente** 3 Moedas do stock. Se não houverem Moedas suficientes, podes tirá-las ao jogador que tiver mais. Se vários jogadores estiverem empatados com o maior número de Moedas, podes escolher tirar as Moedas ao jogador à tua escolha ou tirá-las de vários jogadores.



Os poderes de cartas com este símbolo apenas podem ser utilizados uma vez.



SPELMATERIAAL

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

- 13 rode Opdrachtkaarten
- 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.

DAO: "DIT OUDE TAPIJT 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 TAPIJT EEN POVER FIGUUR SLAAT ALS HET TE MIDDEN VAN ALLE ANDERE GESCHENKEN VAN DE LIJST LIGT!"

DOEL VAN HET SPEL

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.

OPSTELLING

Ontvouw 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.

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

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.

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.

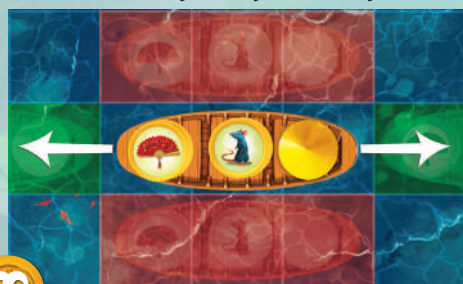
Plaats de Munten en de 2 dobbelstenen naast het spelbord.

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. Achtereenvolgens 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.

SPELRONDE

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.



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.

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



Voorbeeld van opstelling met 4 spelers voor een normaal spel.

• Een boot doen draaien

De plaats van de zeeman duidt het rotatiecentrum van de Boot aan. Wees voorzichtig, sommige Boten hebben hun zeeman aan een uiteinde, andere in het midden. De Boot draait altijd met 90° en komt altijd terug in lijn met de vakjes van het bord te liggen. De Boot moet over de nodige ruimte beschikken om te draaien. De benodigde ruimte voor een rotatie wordt schematisch weergegeven door de groene vakken hiernaast.



OPMERKING: bij het verplaatsen of het draaien van een Boot blokkeren de andere Boten en pontons de verplaatsingen (je mag dus nooit over een andere Boot of een ponton varen). Als dat toch het geval is, dan mag je deze Boot niet meer verplaatsen of draaien.

THANH: "LET OP, DAO! JE GAAT EEN ONGEVAL VEROORZAKEN!"



Mogelijke verplaatsingen voor de roze Erfgenaam.

• Je Erfgenaam verplaatsen

De Erfgenaam mag zich enkel op zijn eigen ponton of op de Boten verplaatsen. Een Erfgenaam mag over het vak van een andere Erfgenaam stappen, maar mag er niet stoppen. Elk aldus overgestapt vak kost de speler één zet (verplaatsingspunt). Een Erfgenaam mag niet over een zeeman stappen.

Wanneer je je Erfgenaam verplaatst, mag je goederen ophalen op elk vak dat je overloopt op voorwaarde dat je het nog niet in je bezit hebt en dat je het nodig hebt voor je Opdrachtkaat. Het is toegestaan om goederen te nemen op vakken die bezet zijn door een andere Erfgenaam als u over dit vak passeert. Het ophalen van goederen kost geen verplaatsingspunten.

DAO: "SORRY, IK KWAM GEWOON EVEN LANGS, MAAR IK HEB DIT BOEDDHABEELD NODIG!"

- 3. Je mag je verplaatsingspunten besteden zoals je wilt en acties uitvoeren in de volgorde van je keuze.
- 3. Als je niet al je punten opgebruikt, kun je evenveel Munten van de stapel nemen als je ongebruikte verplaatsingspunten hebt. Als er niet genoeg Munten in de voorraad zijn, kun je die van de spelers nemen die er het meest hebben. Als meerdere spelers een gelijk aantal Munten hebben, kun je de Munten van de speler van je keuze nemen of de Munten van meerdere spelers nemen.
- 3. Je mag maximaal 1 of 2 Munten uitgeven, om evenveel verplaatsingspunten toe te voegen als Munten die je tijdens je beurt hebt gebruikt.
- 3. Als je alle goederen hebt verzameld die door de Opdrachtkaat gevraagd werden, moet je terugkeren naar je ponton om die te valideren, de Goederenpenningen terug in de speldoos plaatsen en een nieuwe kaart trekken. Leg ze voor je neer met de speelzijde naar boven.

EINDE VAN HET SPEL: De eerste speler die 2 Opdrachtkarten heeft gevalideerd door terug te keren naar zijn ponton, wint het spel onmiddellijk.

GEAVANCEERDE VARIANT

Tijdens de opstelling: Schud de **rode Opdrachtkarten** en vorm een dek met de afbeeldingen naar beneden naast het spelbord. Leg de **blauwe Opdrachtkarten** terug in de speldoos. Elke speler trekt 2 kaarten en kiest er een die zijn eerste opdracht zal zijn. Deze kaart blijft geheim!
De andere kaart wordt terug in het dek geschoven en ermee vermengd.

THANH: "DIE SLAG PAST NIET BIJ DE VAAS, IK GA EERDER OP ZOEK NAAR MOOIE VISSSEN!"

Tijdens het spel: De spelregels veranderen niet, behalve voor de volgende punten:

Wanneer u een opdracht valideert en terugkeert naar de ponton:

A. Draai de Opdrachtkaat die je hebt gevalideerd en leg ze met de afbeelding naar boven voor je. Nu kan je profiteren van de bonus van de kaart (zie Opdrachtkaatbonussen op de volgende pagina).

THANH: "ALS IK DAT HAD GEWETEN, HAD IK MISSCHIEF DIE MET DE SLAG GENOMEN..."

B. Trek 2 kaarten, kies er een uit die je voor je neerlegt, met de afbeelding naar beneden. Schuif de andere kaart terug in het dek en schud het dek.

Einde van het spel: de eerste speler die 3 Opdrachtkarten heeft gevalideerd, wint het spel.

VARIANT MET 2 EN 3 SPELERS: de spelers moeten 3 Opdrachtkarten valideren in plaats van 2.



TEAMVARIANT (4 SPELERS):

De regels van het standaardspel of de geavanceerde variant blijven dezelfde, behalve voor de volgende regels:

- De spelers spelen in teams van 2, **THANH: "HEB JE HET BEGREPEN, DAO? WE MAKEN NU DEEL UIT VAN HETZELFDE TEAM."**
- Een team beslist samen over welke Opdrachtk kaart ze willen voltooien,
- Een team hoeft maar één Opdracht tegelijk te volbrengen,
- De twee teams wisselen hun spelbeurten af EN in hetzelfde team wisselen de spelers ook om beurten.
- De Munten behoren tot de 2 spelers van hetzelfde team,
- Om het even welke Erfgenaam van hetzelfde team mag terugkeren naar de ponton om ALLE goederen af te leveren die die door Opdrachtk kaart zijn gevraagd, ongeacht de speler in het team die ze heeft verzameld.
- Om te winnen, moet een team 4 opdrachten voltooien.
- Als je voor de geavanceerde variant kiest, dan mag slechts één van de twee spelers de bonus van de kaarten gebruiken bij elke beurt.

OPDRACHTKAARTBONUSSEN



Een keer per spelronde, mag je een Boot over een andere heen verplaatsen terwijl je op dezelfde lijn blijft.



Een keer per spelronde, mag je een Boot helemaal omdraaien (180°), zelfs als hij geblokkeerd is. Til de Boot op, draai hem om en plaats hem terug op het bord, maar zorg ervoor dat de zeeman op zijn oorspronkelijke positie terugkomt.



Een keer per spelronde, kun je een Boot zijwaarts verplaatsen met zoveel vakken als je wilt, zolang deze niet wordt geblokkeerd door een andere Boot.

BELANGRIJK: een Boot met een zeeman in het midden mag zijn verplaatsing **NOOIT** beëindigen tegen de rand van het bord.



Een keer per spelronde, mag je over een zeeman passeren.



Een keer per spelronde, mag je je Erfgenaam diagonaal verplaatsen.



Een keer per spelronde, mag je in rechte lijn over 1 zeevak springen.



Een keer per spelronde, mag je je positie omwisselen met die van een andere speler op dezelfde boot.



Een keer per spelronde, mag je een Boot met een zeeman aan het uiteinde doen draaien op het tegenovergestelde rotatiecentrum (zoals aangeduid op het pictogram).



Wissel een keer per spelronde, de twee stapels Goederenpenningen om van eenzelfde schip.



Een keer per spelronde, mag je een dobbelsteen opnieuw gooien.



Je mag één van de gevraagde goederen van de volgende Opdrachtk kaart negeren (je zal dus slechts 2 van de 3 goederen moeten ophalen die nodig zijn om de volgende opdracht te voltooien).



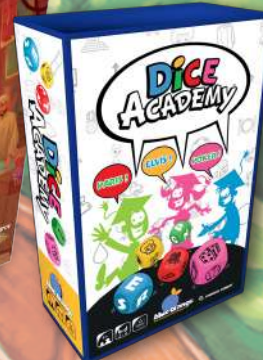
Kies **meteen** uit 3 Opdrachtk kaarten in plaats van 2.



Neem **meteen** 3 Munten uit de voorraad. Als er niet genoeg Munten in de voorraad zijn, kun je die van de spelers nemen die er het meest hebben. Als meerdere spelers een gelijk aantal Munten hebben, kun je de Munten van de speler van je keuze nemen of de Munten van meerdere spelers nemen.



De kracht (Bonus) van de kaarten met dit pictogram mogen slechts eenmaal gebruikt worden.



DRAGON MARKET™



Follow us!
blueorangegames.eu



/blueorangenews