

DRAGON MARKET™

SPIELANLEITUNG



Piatnik Spiel Nr. 717390 • Deutsche Ausgabe: © 2019 Piatnik, Wien
Wenn du zu „Dragon Market“ noch Fragen oder Anregungen hast, wende dich bitte an:
Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, 1140 Wien, Austria oder an info@piatnik.com
Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.
Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr.
Adresse bitte aufbewahren. Ausstattungsänderungen vorbehalten.



piatnik.com

Ein spannender Wettlauf um seltene Waren
von Marco Teubner
für 2 bis 4 Spieler ab 7 Jahren

SPIELINHALT

- 🐉 1 Spielplan
- 🐉 10 Boote
- 🐉 4 Boten (Figuren in Spielerfarbe)
- 🐉 2 Würfel
- 🐉 40 Warenplättchen
- 🐉 12 Münzen

- 🐉 13 rote Auftragskarten
- 🐉 10 blaue Auftragskarten

EINLEITUNG

Aufregung herrscht in der Drachenbucht, denn Prinzessin Xue wird am kommenden Wochenende heiraten. Rasch müssen für diesen Anlass noch Geschenke besorgt werden. Schnell schickt ihr einen Boten los, um am schwimmenden Markt allerlei wertvolle Waren zu besorgen. Geschickt springt er von Boot zu Boot, wobei er diese in für ihn günstige Positionen bringt, um so seinen Konkurrenten die besten Geschenke vor der Nase wegzuschlappen.

SPIELZIEL

Das Ziel ist es, durch geschicktes Drehen der Boote und damit rasches Einsammeln von Waren als Erster zwei Aufträge zu erfüllen und zum eigenen Anlegesteg zu bringen.

DAO: „DU KANNST DIESEN ALTEN TEPPICH HABEN, THANK. ER IST RAMSCH UND NICHTS WERT IM VERGLEICH ZU DIESEM WUNDERVOLLEN RING. ICH MUSS MICH BEEILEN, UM IHN MIR ZU HOLEN!“

THANK: „WIR WERDEN SEHEN, WIE NUTZLOS DIESER EDLE TEPPICH WIRKLICH IST, WENN ICH IHN ZU DEN ANDEREN GESCHENKEN AUF MEINER LISTE DAZUGEBE!“

SPIELVORBEREITUNG

- 🐉 Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Reihum setzen die Spieler jeweils ein Boot auf den Spielplan, so lange, bis alle Boote platziert sind. Jedes Boot bedeckt immer genau 3 Felder. Die Anlegestege der Spieler dürfen dabei nicht verdeckt werden.
- 🐉 In jedem Boot befinden sich 3 Plätze. Auf einem davon sitzt ein Händler. Die anderen beiden Plätze sind freie Felder für die Waren. Auf jedes freie Feld werden immer beide Plättchen derselben Warenart gelegt.
- 🐉 Jeder Spieler nimmt sich den Boten in der Farbe des Anlegestegs, der ihm am nächsten liegt, und stellt ihn auf dieses Feld. Im Spiel zu zweit wird nur mit zwei sich diagonal gegenüberliegenden Anlegestegen gespielt.
- 🐉 Die **blauen Auftragskarten** werden gut gemischt und als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt. Die **roten Auftragskarten** kommen zurück in die Schachtel; sie werden nur in der Variante für Fortgeschrittene benötigt. Jeder Spieler zieht eine Karte, die er offen vor sich auslegt. Die Karte zeigt 4 Waren, die der Spieler mit seinem Boten einsammeln muss, um seinen Auftrag zu erfüllen.
- 🐉 Die Münzen und die beiden Würfel werden neben dem Spielplan bereitgelegt.

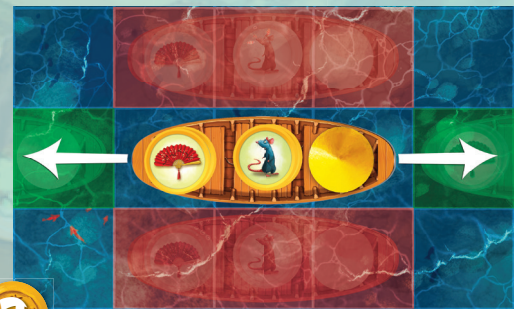
Der Spieler, der zuletzt einen Drachen gesehen hat, beginnt. Ansonsten beginnt der jüngste Spieler. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt. Entsprechend der Reihenfolge erhalten die Spieler folgende Anzahl Münzen:

1. Spieler 0 Münzen,
2. Spieler 1 Münze,
3. Spieler 2 Münzen,
4. Spieler 3 Münzen.

Das Spiel kann beginnen.

SPIELABLAUF

Wer an der Reihe ist, würfelt mit beiden Würfeln. Die Summe der beiden Würfel gibt die Anzahl der Bewegungspunkte an, die der Spieler in seinem Zug einsetzen darf.



Jeder Bewegungspunkt erlaubt eine der folgenden Aktionen:

- Ein Boot beliebig viele Felder in eine Richtung ziehen

Der Spielplanrand, andere Boote und die Anlegestege stoppen die Bewegung. Ein Boot darf nur vor- oder rückwärts gezogen werden, niemals seitwärts.

ACHTUNG: Boote mit einem Händler in der Mitte dürfen nicht direkt am Spielplanrand platziert werden.

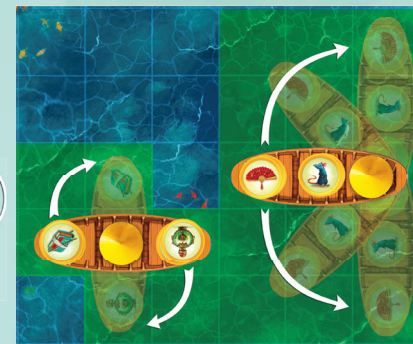


Startaufstellung bei 4 Spielern

• Ein Boot drehen

Der Drehpunkt eines Bootes ist immer der Händler. In manchen Booten sitzt der Händler links oder rechts, in anderen in der Mitte. Ein Boot wird gedreht, indem der Händler mit einer Hand umfasst wird und das Boot um seine Achse, entsprechend dem Spielfeldraster, immer um 90° gedreht wird. Es darf in eine beliebige Richtung gedreht werden, allerdings muss ausreichend Platz sein, um die Drehung des Bootes ganz ausführen zu können. Der nötige Platz für die Drehung wird auf dem Bild rechts anhand der grün markierten Felder dargestellt.

ANMERKUNG: Beim Ziehen oder Drehen eines Bootes stoppen Anlegestege, andere Boote und der Spielplanrand die Bewegung. Es ist niemals möglich, sich über ein solches Hindernis hinwegzube-
wegen. Blockiert ein Hindernis die Bewegung, darf das Boot nicht gezogen oder gedreht werden.



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



Mögliche Bewegungen für den rosa Boten.

• Den Boten bewegen

Jedes Feld, das der Bote in eine Richtung gezogen wird, kostet einen Bewegungspunkt. Ausgehend von seinem Anlegesteg springt der Bote von Boot zu Boot und von Feld zu Feld. Er darf dabei allerdings nur auf ein direkt angrenzendes Feld in einem Nachbarboot springen und niemals ein Wasserfeld betreten. Er darf ein Feld betreten, auf dem ein anderer Bote steht, aber er darf dort nicht stehenbleiben. Ein Bote darf nicht über ein Feld, das von einem Händler besetzt ist, ziehen oder auf ein diagonal angrenzendes Feld springen. Die Anlegestege zählen als Feld und dürfen betreten werden. Während des Zuges dürfen beliebig viele Warenplättchen von Feldern, die der Bote betritt, eingesammelt werden, sofern sie der Spieler nicht schon besitzt und für seinen Auftrag benötigt (aber nur 1 Plättchen pro Warenstapel!). Es ist auch erlaubt, Waren von Feldern zu nehmen, über die der Bote gezogen wird und auf denen bereits ein anderer Bote steht. Ein Warenplättchen aufzunehmen kostet keinen Bewegungspunkt.

DAO: „VERZEIHUNG, DARF ICH MAL VORBEI? ICH BRAUCHE DIESE BUDDHA-STATUE!“

- 3. Der Spieler darf frei wählen, für welche Aktionen und in welcher Reihenfolge er seine Bewegungspunkte einsetzen möchte.
- 3. Hat ein Spieler nicht alle Bewegungspunkte während seines Zuges verbraucht, darf er die restlichen Punkte gegen Münzen aus dem Vorrat eintauschen. Wenn nicht mehr genügend Münzen im Vorrat liegen, dürfen Münzen von dem Mitspieler gestohlen werden, der die meisten Münzen besitzt. Haben mehrere Spieler gleich viele Münzen, darf sich der Spieler die Münzen von einem Mitspieler seiner Wahl oder aufgeteilt von mehreren Mitspielern nehmen.
- 3. Hat ein Spieler alle Bewegungspunkte während seines Zuges verbraucht, darf er maximal 2 Münzen pro Zug einsetzen, um jeweils einen weiteren Bewegungspunkt pro Münze zu erhalten. Die eingesetzten Münzen kommen zurück in den Vorrat.
- 3. Hat ein Spieler alle Waren gesammelt, die auf seiner Auftragskarte abgebildet sind, muss der Bote rasch zurück zu seinem Anlegesteg, damit der Auftrag als erfüllt gilt. Anschließend werden die Warenplättchen des Auftrages in die Schachtel gelegt und der Spieler zieht eine neue Karte vom Stapel, die er wieder offen vor sich auslegt.

SPIELENDE: Das Spiel endet, sobald ein Spieler 2 Auftragskarten zu seinem Anlegesteg zurückgebracht und so erfüllt hat. Dieser Spieler gewinnt.

VARIANTE FÜR FORTGESCHRITTENE

Bei der Spielvorbereitung werden die roten Auftragskarten gemischt und als verdeckter Stapel neben dem Spielplan bereitgelegt. Die blauen Auftragskarten bleiben in der Schachtel, denn sie werden bei dieser Spielvariante nicht benötigt. Jeder Spieler zieht 2 Karten und wählt eine davon als seinen ersten Auftrag aus. Diese Karte bleibt geheim und wird nicht offen ausgelegt! Die andere Karte wird wieder in den Stapel gemischt.

THANH: „DIE SCHLANGE PASST NICHT WIRKLICH GUT ZUR VASE, ICH SUCHE LIEBER EIN PAAR SCHÖNE FISCH!“

Der Spielablauf ist gleich wie beim Basisspiel, mit folgender Ausnahme:

Erreicht der Bote seinen Anlegesteg und hat so einen Auftrag erfüllt.

A: deckt der Spieler die erfüllte Auftragskarte auf und legt sie offen vor sich ab. Er erhält dafür einen Bonus, der dem Symbol auf der Auftragskarte entspricht (siehe Boni der Auftragskarten auf der folgenden Seite).

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

B: zieht der Spieler 2 neue Karten und wählt eine davon aus, die er wieder verdeckt vor sich ablegt. Die andere Karte wird wieder in den Stapel gemischt.

Spielende: Das Spiel endet, sobald ein Spieler 3 Auftragskarten zu seinem Anlegesteg zurückgebracht und so erfüllt hat. Dieser Spieler gewinnt.

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



TEAM-VARIANTE (FÜR 4 SPIELER): Es gelten die Regeln des Basisspiels bzw. des Spiels für Fortgeschrittene, mit folgenden Ausnahmen:

- ☞ Die Spieler bilden Zweier-Teams, wobei jedes Teammitglied mit seinem eigenen Boten zieht.
- ☞ Die Teamspieler entscheiden gemeinsam, welchen Auftrag sie erfüllen möchten.
- ☞ Ein Team darf nur einen Auftrag nach dem anderen erfüllen.
- ☞ Während einer Runde sind beide Teams abwechselnd an der Reihe UND die Spieler innerhalb jedes Teams wechseln sich pro Zug ab.

THANK: „HAST DU VERSTANDEN, DAO? WIR SIND JETZT IM SELBEN TEAM!“

- ☞ Eingetauschte Münzen gehören beiden Teamspielern.
- ☞ Es darf ein Bote aus dem gleichen Team zu seinem Anlegesteg zurückkehren und ALLE auf der Auftragskarte geforderten Waren einlösen, egal welcher Teamspieler sie gesammelt hat.
- ☞ Um zu gewinnen, muss ein Team 4 Aufträge erfüllen.
- ☞ Wird die Variante für Fortgeschrittene gespielt, darf in jeder Runde nur einer der beiden Teamspieler einen bestimmten Bonus nutzen.

BONI FÜR ERFÜLLTE AUFTRAGSKARTEN



Ab sofort darf **einmal pro Zug** ein Boot über ein anderes gezogen werden. Das andere Boot stellt in diesem Fall kein Hindernis dar und stoppt das eigene Boot nicht.



Ab sofort darf **einmal pro Zug** ein Boot für nur einen Bewegungspunkt um 180° gedreht werden, auch wenn es durch einen Anlegesteg, andere Boote oder den Spielplanrand behindert wird. Das Boot wird in der Luft um die Achse des Händlers gedreht und wieder zurück auf den Spielplan gesetzt. Der Händler muss dabei auf seiner ursprünglichen Position bleiben.



Ab sofort darf **einmal pro Zug** ein Boot beliebig viele Felder seitwärts gezogen werden, solange es nicht von einem anderen Boot behindert wird. **WICHTIG:** Ein Boot mit einem Händler in der Mitte **DARF NIEMALS** direkt am Spielplanrand abgestellt werden!



Ab sofort darf **einmal pro Zug** der Bote über ein Feld mit einem Händler gezogen werden.



Ab sofort darf **einmal pro Zug** der Bote diagonal gezogen werden.



Ab sofort darf **einmal pro Zug** der Bote in gerader Linie über ein Wasserfeld springen.



Ab sofort darf **einmal pro Zug** der eigene Bote mit einem anderen Boten, der sich im selben Boot befindet, den Platz tauschen.



Ab sofort darf **einmal pro Zug** ein Boot mit einem links oder rechts sitzenden Händler um die gegenüberliegende Achse gedreht werden (wie auf dem Bild gezeigt).



Ab sofort dürfen **einmal pro Zug** die beiden Warenstapel auf einem beliebigen Boot miteinander vertauscht werden.



Ab sofort darf **einmal pro Zug** mit einem Würfel erneut gewürfelt werden, um das erste Würfelergebnis zu verbessern.



Auf der nächsten Auftragskarte darf eine Ware weniger gesammelt werden. Das heißt, zur Erfüllung des Auftrages werden nur 2 anstatt 3 Waren benötigt. Es darf eine beliebige Ware weggelassen werden.



Sofort darf der nächste Auftrag aus 3 anstatt 2 Auftragskarten gewählt werden.



Sofort müssen 3 Münzen aus dem Vorrat gezogen werden. Wenn nicht mehr genügend Münzen im Vorrat liegen, dürfen Münzen von dem Mitspieler gestohlen werden, der die meisten besitzt. Haben mehrere Spieler die meisten Münzen, darf frei gewählt werden, von welchem Mitspieler die Münzen genommen werden.



Boni von Karten mit diesem Symbol dürfen nur einmal angewendet werden. Danach werden die Karten auf die Rückseite umgedreht.