

Pak een edelsteen (van een andere speler)

Als je geen edelsteen op je pion hebt, mag je een edelsteen pakken van een andere avonturier, tenzij niemand een edelsteen heeft in de kleur die jij nodig hebt.

Pak de eieren (van een andere speler)

Als een andere avonturier de Gouden Eieren draagt, mag jij ze pakken en op je eigen pion zetten. Als je een edelsteen op je pion hebt, leg je de edelsteen neer en je pakt in plaats daarvan de Gouden Eieren. Probeer nu de ingang van de grot te bereiken om het spel te winnen.

Nog eens gooien

Nog eens gooien en verplaatsen. Let op: Als je op dit vakje bent gekomen doordat je een groene 3 of 5 hebt gegooid, moet je eerst de Draak activeren en dan pas opnieuw gooien en verplaatsen.

Geheime gangen

Je mag overal de geheime gangen gebruiken. Ga naar binnen door een ingang en stop aan de andere kant, ook als je meer gegooid had. Je moet wachten tot je volgende beurt om verder te gaan.

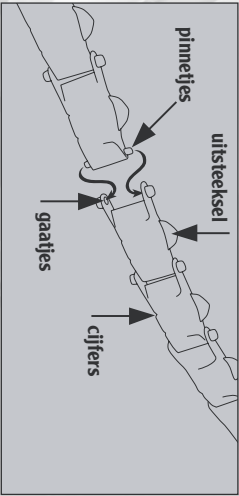


Afbbeelding 5

Via een geheime gang naar de andere kant van het speelbord verplaatsen.

Problemen & oplossingen

- Als de onderdelen van de drakenmek losgaan, steek je de pinnetjes weer in de gaatjes en je klikt ze vast. Elk onderdeel is genummerd zodat je hun volgorde kunt herkennen (de cijfers lopen op vanaf de kop). Zorg dat de uitsteeksel bij het in elkaar zetten van de nek weer in één lijn komen te zitten.



Afbbeelding 6

- Als de Draak niet goed werkt, zet je de AAN/ UIT- schakelaar op 0 (uit) en vervolgens weer op 1 (aan). Als het probleem hierdoor niet opgelost is, kun je de batterijen verwijderen en opnieuw plaatsen, of door nieuwe vervangen.

MB

SPELLEN

© 2003 Hasbro. All rights reserved.
Distribué en Belgique par / Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D. 1702 Groot-Bijgaarden.
Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010 3502 GA Utrecht.
Hasbro consumentenservice: Aankwornummer 2605 9500 XTER APEL E-mail: consumentenservice@hasbro.co.uk



0303 40349-104

DRAKEN WRPAAK

6+

Inhoud

3-delige gemotoriseerde draak, speelbord, 8 edelstenen (4 rode & 4 blauwe), 1 stel gouden eieren, 4 avonturierpionen, dobbelsteen, stiekervel.

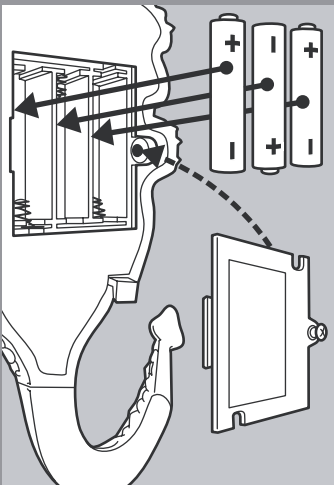
Doel van het spel

Met de gouden eieren uit de grot ontsnappen.

Het spel in 't kort

- Gooi de dobbelsteen en volg de aanwijzingen op het speelbord (als die er zijn).
- Als je eenmaal een edelsteen hebt, zet je hem bovenop je avonturier en je draagt hem terug naar de ingang van de grot.
- Daarna ga je op zoek naar een edelsteen van de andere kleur.
- Als je een groene 3 of 5 gooit, activeer je de Draak nadat je verplaatst hebt en eventuele aanwijzingen van het speelbord hebt opgevolgd.
- Zodra je een edelsteen van elke kleur hebt, ga je op zoek naar de Gouden Eieren!
- De eerste avonturier die de Gouden Eieren naar de ingang van de grot brengt, is de winnaar.

BATTERIEN PLAATSEN



LET OP:

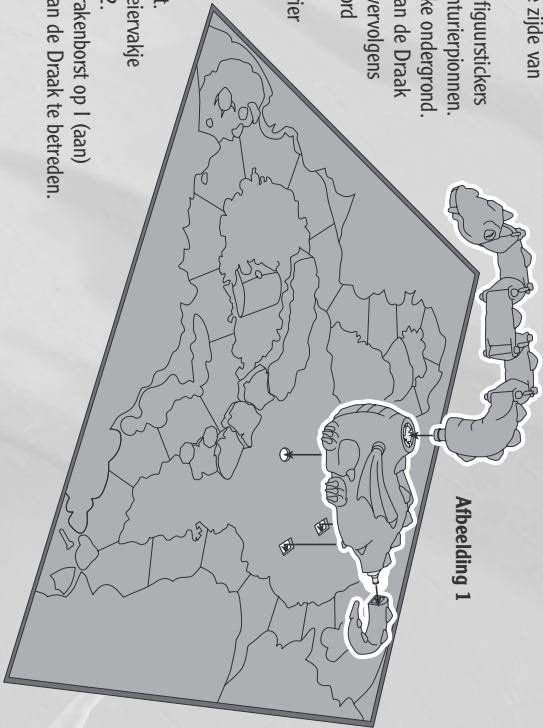
1. Volg de aanwijzingen altijd nauwkeurig. Gebruik uitsluitend het aanbevolen batterijtype en controleer of de batterijen juist geplaatst zijn. Let op de positie van "plus" (+) en "min" (-)!
2. Gebruik geen oude en nieuwe batterijen of standaard en alkaline batterijen door elkaar.
3. Verwijder lege batterijen uit het product.
4. Verwijder de batterijen indien het product langere tijd niet wordt gebruikt.
5. Pas op voor kortsluiting. Maak geen contact tussen de beide polen van de batterij.
6. Indien dit product gestoord wordt door andere elektrische apparatuur of zelf storing veroorzaakt, plaats het dan op grotere afstand van andere apparatuur. Indien nodig kunt het spel resetten (uit- en weer inschakelen).
7. GEBRUIK GEEN OP LAADBARE BATTERIEN. PROBEER NOOIT ANDERE TYPEN BATTERIEN OP TE LADEN.

BELANGRIJK: INFORMATIE M.B.T. BATTERIEN

Bewaar deze informatie.
Batterijen behoren door een volwassene te worden geplaatst en/of vervangen.

Voorbereiding

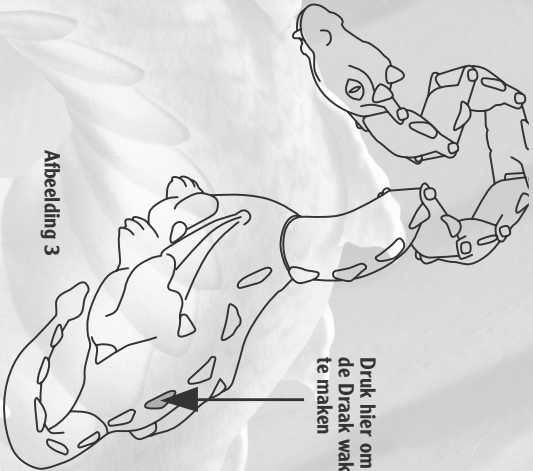
1. Plak één cijferstickertje op elke zijde van de dobbelsteen.
2. Plak vervolgens twee dezelfde figuurstickers (één aan elke kant) op de avonturierpionnen.
3. Leg het speelbord op een vlakke ondergrond.
4. Bevestig de nek en de staart van de Draak aan haar lijf en bevestig haar vervolgens op het midden van het speelbord (zie afbeelding 1).
5. Alle spelers kiezen een avonturier en zetten hem op het ingangvakje van de grot.
6. Leg de edelstenen op de bijbehorend gekleurde vakjes waarop een ronje staat.
7. Leg de Gouden Eieren op het eilervakje voor de draak. Zie afbeelding 2.
8. Zet de I/O-schakelaar op I (aan) en maak je klaar om de grot van de Draak te betreden.



Afbeelding 1

De Draak activeren

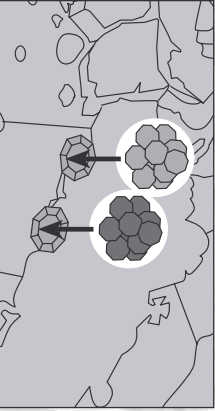
Telkens wanneer je een groene 3 of 5 gooit, moet je de Draak activeren. Druk op de stekel op de drakenrug (zie afbeelding 3). Als er een avonturier wordt ongegooid, zet je hem gewoon terug waar hij stond. Als de edelsteen van een avonturier eraf wordt eraf geslagen, dan is de edelsteen verloren. Leg hem op het vakje waar hij van de pion af werd geslagen. De avonturier moet nu op zoek naar een andere edelsteen of terugkeren naar deze (je moet het vakje eerst verlaten en kan pas in een volgende beurt weer terugkomen).



Afbeelding 3

De Gouden Eieren pakken

Als je de 2 benodigde edelstenen hebt, ga je zo snel mogelijk naar de rotstrap die naar de Gouden Eieren leidt. Als jij als eerste speler de trap bereikt, stop je en je legt je edelstenen op de eerste rotstreden (zie afbeelding 4). Nu is de trap geblokkeerd en de andere avonturiers kunnen je niet volgen. Als je nog meer vakjes kon verplaatsen, verplaats je je avonturier verder naar de eieren. Als je het eilervakje bereikt, zet je de Gouden Eieren bovenop je avonturier en je gaat meteen via de glijbaan terug naar het pad. Daar stop je. Als je weer aan de beurt bent, ga je zo snel je kunt op weg naar de ingang van de grot. LET OP: zodra de eieren op het openbare pad zijn, kunnen alle spelers proberen ze van je af te pakken! Als een andere speler op hetzelfde vakje als jij eindigt, mag hij/zij de eieren stelen en er zelf mee verder gaan (zelfs spelers die hun edelstenen nog niet alle twee hebben!)



Afbeelding 4

Afbeelding 2



Het spel

De jongste speler mag beginnen. Het spel gaat verder met de klok mee.

Als je aan de beurt bent:

1. Gooi de dobbelsteen en verplaats je avonturier het gegooid aantal vakjes over het speelbord. Je mag in elke richting verplaatsen en zonnodig samen met een andere avonturier op één vakje staan. Let op: je mag de vier rotsblokken naar de Gouden Eieren niet beklimmen voordat je een rode en een blauwe edelsteen hebt.
2. Volg de aanwijzingen op het vakje waar je eindigt (als die er zijn).
3. Als je een groene 3 of 5 gooit, moet je de Draak activeren nadat je verplaatst hebt en eventuele aanwijzingen hebt opgevolgd. Zie 'De draak activeren'.
4. Draag (één voor één) een edelsteen van elke kleur naar de ingang van de grot en leg ze dan voor je op tafel.
5. Ga de grot weer binnen om de Gouden Eieren te zoeken. Zie 'De Gouden Eieren pakken'.
6. Ontsnap met de Gouden Eieren uit de grot en je wint het spel!

De Winnaar

De eerste avonturier die de met de Gouden Drakenieren de ingang van de grot bereikt, wint het spel.

Het Speelbord

Edelsteenvakjes

- Als je op een vakje met een edelsteen terecht komt, mag je hem op je pion leggen.
- Je kunt maar één edelsteen tegelijk dragen.
- Je mag geen edelstenen pakken van een kleur die je al hebt.

Let op: je mag edelstenen (en de Gouden Eieren) van andere avonturiers afpakken wanneer je op hetzelfde vakje als een ander eindigt.

Verplaats naar een edelsteen

Ga naar een vakje waar een edelsteen op ligt. Pak deze edelsteen, tenzij je al een edelsteen draagt of al een edelsteen van deze kleur hebt.