



INCUBATION™

Broed drakeneieren uit en verkoop ze op de markt in ruil voor goud.
Word jij de beste drakenkweker?

MATERIAAL



36 «Ei»
Kaarten



10 «Opdracht»
Kaarten



5 Incubator-
borden

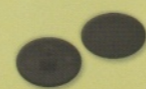


1 Spelbord

MARKT



1 Wieltje



1 plastieken
klinknagel



30 Gouden Munten
van waarde 1



15 Gouden Munten
van waarde 5



30 Vuur
Tokens



30 Water
Tokens



2 Dobbelstenen



1 Startspeler
Token

LEGENDE

KANTEN VAN DE DOBBELSTENEN:

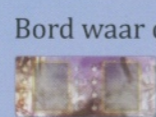
- = Schatkist
- = Water Token
- = Vuur Token
- = 1 Gouden Munt
- = 1 Overwinningspunt
- = 5 Overwinningspunten

MARKT:



Plaats waar de spelers draken ruilen
tegen Goud.

INCUBATOR:



Bord waar de «Ei» kaarten, Water Tokens en Vuur
Tokens geplaatst zullen worden.

«EI» KAARTEN:

Op elke kaart staat een Ei afgebeeld dat uitgebroed
moet worden, en de waarde ervan in .



«OPDRACHT» KAARTEN:

Elke Opdracht geeft extra aan de eerste speler die
de opdracht heeft voltooid, aan het einde
van het spel.



Tijdens het eerste spel: bevestig het
wieltje op het spelbord, met de plastieken
klinknagel. Dit is de Markt.



2

VOORBEREIDING

- 1 Geef 1 Incubator-bord aan elke speler.
 - 1A Op elk bord staan 2 incubators afgebeeld.
- 2 Plaats de Markt in het midden van de tafel.
- 3 Plaats 1 , 1 , en 1 op de vakken aangeduid door het wiel.
- 4 Plaats de overblijvende tokens , , en naast de Markt, zodat iedere speler toegang heeft tot de reserve.
- 5 Schud de «Ei» Kaarten en verdeel ze in drie gelijke stapels, deze worden zichtbaar op de bijhorende vakken van de Markt geplaatst.



- 6 Neem willekeurig het aantal Opdracht Kaarten, in functie van het aantal spelers, en plaats ze op de
bijhorende vakken op de Markt. Plaast de overblijvende kaarten terug in de doos.
 - 2 tot 3 spelers = 5 Opdracht Kaarten
 - 4 spelers = 4 Opdracht Kaarten
 - 5 spelers = 3 Opdracht Kaarten
- 7 De speler die het laatst eieren heeft gegeten is de startspeler, geef hem het Startspeler Token .
- 8 Begin met de laatste speler, en in tegenwijzerzin, kiest iedere speler 1 Ei Kaart en word deze in een
incubator geplaatst.

3

SPELVERLOOP

Om beurt, in klokwijzerzin, zal elke speler acties uitvoeren in volgende volgorde:

1. Dobbelstenen rollen;
2. Acties van de dobbelstenen uitvoeren ;
3. Een Ei uitbroeden en verkopen (indien mogelijk) ;
4. Een Opdracht voltooien (indien mogelijk).



1. DOBBELSTENEN ROLLEN



De speler rolt beide dobbelstenen. Na de eerste rol, mag de speler kiezen om eenmalig één of beide dobbelstenen opnieuw te rollen.

- A** Wanneer de afbeelding verschijnt, wordt het wiel van de Markt gedraaid in klokwijzerzin (1 vak).
- B** Plaast 1 , 1 , en 1 op de vakken aangeduid door het wiel.



Indien de dobbelstenen aanduiden, wordt het wiel van de Markt **niet** gedraaid.



De speler neemt een «Schat» naar keuze, van het spelbord.



2. ACTIES VAN DE DOBBELSTENEN UITVOEREN

- Indien een dobbelsteen aanduid, neemt de speler 1 uit de reserve.
- Indien beide dobbelstenen aanduiden, neemt de speler 3 uit de reserve.



De zijn Overwinningspunten. Ze kunnen ook dienen om sommige Opdrachten te voltooien.



Het token wordt gebruikt om een «Ei» kaart te voltooien.

- Indien een dobbelsteen aanduid, neemt de speler 1 uit de reserve, en wordt het token onmiddellijk op een incubator geplaatst waar deze grondstof nodig is.



- Indien beide dobbelstenen aanduiden, neemt de speler 3 uit de reserve.

De speler plaatst deze onmiddellijk op één of beide incubatoren, mits deze minstens een Ei bevatten en er ruimte is om ze te plaatsen.



OPMERKING :
 tokens hebben dezelfde werking als de tokens.



TE VEEL GRONDSTOFFEN ?

Indien een speler de grondstoffen, die hij net ontvangen heeft, niet op de incubator(s) kan plaatsen; worden deze op de Markt geplaatst, op een «Schat» naar keuze van de speler.



EEN «EI» KAART NEMEN

- De speler mag een dobbelsteen gebruiken die , , of aanduidt; om een «Ei» kaart te nemen, in plaats van de actie van de dobbelsteen uit te voeren.
- Het is niet toegestaan om een dobbelsteen met te gebruiken.
- Het is mogelijk om beide dobbelstenen te gebruiken om 2 «Ei» kaarten te nemen in dezelfde beurt. Een Incubator moet leeg zijn om er een ei in te kunnen plaatsen.



HERINNERING !
De «Ei» kaarten worden gebruikt om Opdrachten te voltooien en te verzamelen aan het einde van het spel.



3. EEN EI UITBROEDEN EN VERKOPEN

UITBROEDEN

Zodra een Incubator met een Ei over alle benodigde grondstoffen beschikt, wordt het ei uitbroed!

- De gebruikte grondstoffen worden terug in de reserve geplaatst;
- De speler verwijdert het Ei van de Incubator, draait deze om en legt de draak voor zich neer;
- De speler neemt de inhoud van een «Schat» op het spelbord, de kleur van de Schat moet overeenkomen met de kleur van het Ei.
- De speler plaatst de verkregen grondstoffen onmiddellijk op zijn incubator(en), de grondstoffen die niet gebruikt kunnen worden blijven op het spelbord liggen, de speler neemt ook de munt(en).
- Het is mogelijk om meer dan één Ei uit te broeden tijdens een beurt.



HYBRIDE EI



De Hybride Eieren zijn een kruising tussen twee kleuren.

- Wanneer een Hybride Ei uitbroed wordt, verwijdert de speler de kaart van de Incubator, draait hij deze om en legt hij deze voor zich neer.
- De speler neemt de inhoud van twee «Schatten», van beide kleuren van het Ei.

Hybride Eieren **mogen niet gebruikt worden** om een Opdracht te voltooien.

MYSTERIEUS EI



- De Mysterieuze Eieren hebben geen toegewezen kleur.
- Wanneer het Ei uitbroed wordt, verwijdert de speler de kaart van de Incubator, draait hij deze om en legt hij deze voor zich neer. De speler neemt geen «Schat».
- De Mysterieuze Eieren helpen de spelers om Opdrachten te voltooien. Ze mogen gebruikt worden als willekeurige kleur.



4. EEN OPDRACHT VOLTOOIEN

- Zodra een speler een opdracht heeft voltooid, neemt hij de kaart en legt hij deze voor zich neer. De opdrachten brengen op, aan het einde van het spel.
- Het is toegestaan om **1 Opdracht kaart per beurt beurt te nemen**. Indien een speler meerdere opdrachten kan voltooien tijdens zijn beurt, moet hij de volgende beurt afwachten om de kaart te mogen nemen.

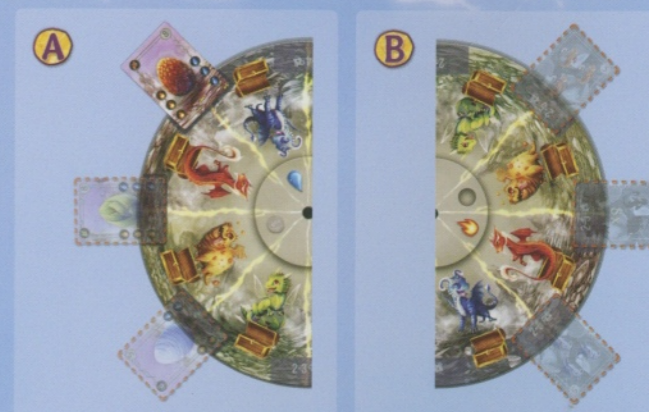


EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt wanneer één van volgende situaties zich voordoet:

- A** 2 stapels «Ei» kaarten zijn uitgeput;
- B** Er zijn geen «Opdracht» kaarten meer beschikbaar.

De laatste ronde wordt uigespeld, zodat iedere speler hetzelfde aantal beurten heeft gespeeld.



OVERWINNING:

De spelers tellen elk hun punten: de van de voltooide Opdrachten, uitbroedde Eieren en de die tijdens het spel werden gewonnen. De speler met de meeste is gewonnen!

GELIJKSPEL

- Indien gelijkspel, wint de speler die de meeste Opdrachten heeft voltooid.
- Indien steeds gelijkspel, wint de speler die de meeste Eieren heeft uitbroed.
- Indien nog steeds gelijkspel, delen de spelers de overwinning.



VOORBEELD:

Hieronder een voorbeeld van de eindscore:



- Uitbroedde Eieren = **38 Overwinningspunten**



- Voltooide Opdrachten = **5 Overwinningspunten**



- Gouden Munten = **13 Overwinningspunten**

Totaal: 38+5+13= 56 Overwinningspunten