

Benjamin Schwer

DRAGONDRAFT

TLA106652 9/20

S. Lorenz

Ein drachenstarkes Draftingspiel
für 2 – 4 Spieler
ab 8 Jahren.

HABA[®]



Endlich wieder Jahrmarkt! Zuschauer aus allen Teilen des Landes strömen in die Stadt, um das bunte Treiben zu bestaunen. Absoluter Höhepunkt: die Drachenshows! Schon seit dem Morgengrauen stehen die Drachen vor den Stadttore Schlange und warten auf ihren Einsatz. Die roten Drachen sind Meister im Feuerspucken, die blauen Drachen großartige Flugartisten und die grünen Drachen herrliche Synchronturner. Sogar ein paar freiwillige Koboldhelfer aus den Bergen haben sich unter die

Drachen gemischt, um bei der Vorbereitung und Durchführung der Drachenshows tatkräftig mit anzupacken – sei es beim Tribünenbau oder als Aushilfe bei den großen Abendshows. Alle Beteiligten stehen in den Startlöchern. Ihr wiederum seid die Organisatoren der Drachenshows und damit verantwortlich für das große Drachen-Casting. Wem gelingt die Talent-Auswahl am besten? Denn nur die perfekte Mischung garantiert die spektakulärste Show und lockt so die meisten Zuschauer an!

4 Zuschauer-Plättchen



16 Holzfiguren

4 Feuerwerke



1 Schaf



4 Schinkenkeulen



4 Zuschauermarker



4 Duftfläschchen



1 Rundenmarker



4 Drachenkralen



67 Spielkarten

Rückseite



35 Drachenkarten

Vorderseite



7x roter Feuerdrache



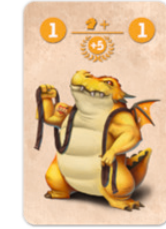
7x lila Zauberdrache



7x blauer Flugdrache

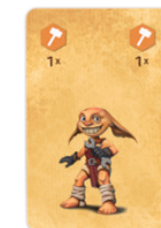


7x grüner Turnerdrache



7x gelber Muskeldrache

12 Koboldkarten

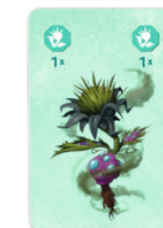


6x Koboldhelfer (Wert 1)



6x Koboldhelfer (Wert 2)

20 Stinkdistel-Karten:



4 Übersichtskarten

Vorderseite



Rückseite



SPIELINHALT

1 Spielplan



4 Ablagepläne

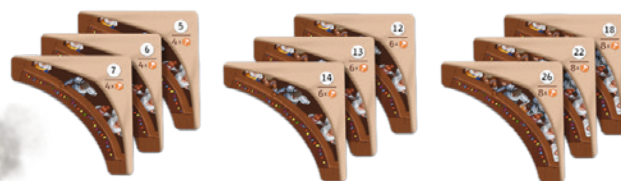


Vorderseite



Rückseite (für die Einsteiger-Variante)

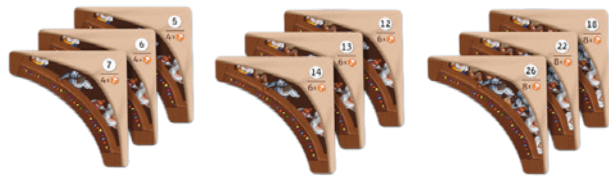
9 Tribünen-Plättchen



Hinweis: Die Vorderseite zeigt die Punkteverteilung der grünen Turnerdrachen und die Rückseite gibt eine Übersicht und kleine Regelerinnerungen der einzelnen Phasen in einer Runde.

SPIELAUFBAU

- 1 Legt den Spielplan in die Tischmitte und den Rundenmarker auf den Turm ganz links mit der Nummer 1.
 - 2 Jeder von euch nimmt sich einen Ablageplan und legt ihn mit der Vorderseite nach oben vor sich ab.
- Hinweis:** Die Rückseite des Ablageplans verwendet ihr in der Einsteiger-Variante. Diese wird am Ende der Anleitung erklärt.
- 3 Trennt die Tribünen - Plättchen nach Anzahl der Koboldhelfer (4, 6 und 8) und legt sie in 3 Tribünen-Stapel neben den Spielplan. In jedem Stapel sind die Zahlen rechts oben im Kreis jeweils in aufsteigender Reihenfolge sortiert, sodass die größte Zahl ganz oben liegt.



- 4 Platziert alle Holzfiguren (Feuerwerke, Schinkenkeulen, Duftfläschchen und Drachenkrallen) neben den Spielplan.
- 5 Legt alle Stinkdistel - Karten als offenen Stapel neben den Spielplan.
- 6 Haltet alle Drachen- und Koboldkarten zusammen in einem verdeckten Kartenstapel bereit.
- 7 Jeder Spieler erhält einen Zuschauermarker und ein Zuschauer-Plättchen in seiner Farbe. Stellt euren Zuschauermarker auf das Kassenhäuschen der Zuschauerleiste auf dem Spielplan. Legt euer Zuschauer-Plättchen neben euren Ablageplan.
- 8 Außerdem erhält jeder Spieler eine Übersichtskarte, die er vor sich ablegt.
- 9 Der jüngste Spieler erhält das Schaf und ist Startspieler.
- 10 Überzählige Ablagepläne, Übersichtskarten, Zuschauermarker und Zuschauer-Plättchen werden nicht benötigt und zurück in die Spiel-schachtel gelegt.

Ein Schaf als Startspielerfigur? Natürlich! Drachen sind ganz verrückt nach Schafen. Sooo flauschig weich!

Spielaufbau für 4 Spieler



SPIELABLAUF

5 Tage Jahrmarkt – das wird ein Spaß!

Das Spiel geht über 5 Runden. Jede Runde besteht aus 4 Phasen:

- PHASE 1: **Ankunft der Drachen**
- PHASE 2: **Drachen anwerben**
- PHASE 3: **Bühnenvorbereitung**
- PHASE 4: **Abendshow**

Am Ende der 5. Runde gewinnt der Spieler, der die meisten Zuschauer anlocken konnte.

PHASE 1: Ankunft der Drachen

Vor dem Stadttor bildet sich eine lange Schlange von Künstlerdrachen.

In dieser Phase bereitet ihr die jeweils aktuelle Runde vor:

1. Mischt alle Drachen- und Koboldkarten des Ablagestapels.
2. Legt anschließend auf jedes freie Feld des Spielplans eine Karte **offen** aus. Beginnt beim Auslegen der Karten an der kurzen Kante des Spielplans, dort wo das Absperrband mit den bunten Wimpeln zu sehen ist, und füllt Spalte für Spalte auf.
3. Übrigbleibende Karten legt ihr verdeckt auf einen Ablagestapel.

Hinweis: In späteren Runden kann es in seltenen Fällen vorkommen, dass nicht genügend Karten ausgelegt werden können. In diesem Fall legt ihr so viele Karten aus wie möglich.



PHASE 2: Drachen anwerben

Da, in der dritten Reihe ganz hinten, ein Feuerdrache – perfekt für deine Abendshow! Wären da nur nicht diese unangenehm klebenden Stinkdisteln am Wegesrand ...

Beginnend beim Startspieler nehmen die Spieler im Uhrzeigersinn abwechselnd jeweils eine **beliebige Karte** vom Spielplan auf die Hand. Dabei gelten folgende Regeln:

- Für **jede Karte**, die du in einer Reihe **überspringst** (ausgehend immer von der kurzen Kante mit dem Absperrband), **musst du je eine Stinkdistel-Karte** auf die Hand nehmen.
- Du darfst dein **Handkartenlimit** nicht überschreiten. Zu Beginn des Spiels beträgt das **Handkartenlimit 9 Karten**. Stinkdisteln auf deiner Hand zählen auch zum Handkartenlimit!

- Hast du dein **Handkartenlimit erreicht, musst du passen** und wirst für den Rest dieser Phase übersprungen.
- Du darfst **nicht freiwillig passen** – wenn es dein Handkartenlimit erlaubt, **musst du eine Karte nehmen!**
- Bist du der **erste Spieler**, der in dieser Runde passt, **nimmst du dir sofort das Schaf**. Du bist ab sofort neuer **Startspieler**.

Phase 2 endet, wenn **alle** Spieler ihr Handkartenlimit erreicht haben.

Wichtig: Es werden **nur die tatsächlich liegenden Karten beachtet**. Leere Kartenplätze werden ignoriert.

Hinweis: Die Anzahl der Handkarten ist nicht geheim! Ihr könnt eure Mitspieler jederzeit nach der aktuellen Anzahl ihrer Handkarten fragen und diese müssen ehrlich antworten.

Beispiel Anfang Phase 2:

Adrian ist Startspieler und nimmt den roten Feuerdrachen aus der zweiten Reihe auf die Hand. Weil er dabei 2 Karten vor dem Feuerdrachen überspringt, muss er auch 2 Stinkdistel-Karten auf die Hand nehmen (1). Danach ist **Maja** an der Reihe und nimmt sich den gelben Muskeldrachen aus der zweiten Reihe. Auch sie muss 2 Stinkdistel-Karten auf die Hand nehmen, da sie 2 Karten überspringt. Der leere Kartenplatz, an dessen Stelle gerade noch der rote Feuerdrache lag,

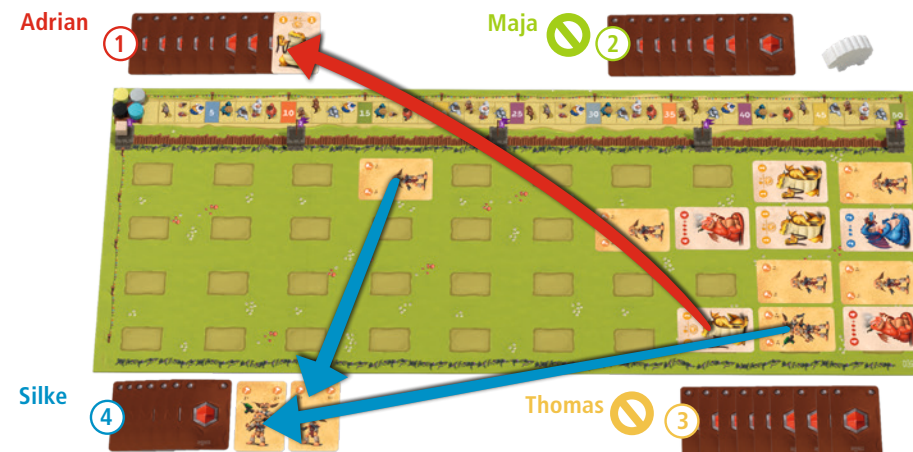
wird nicht mitgezählt (2). Als Nächster ist **Thomas** am Zug und nimmt sich die Koboldhelfer aus der vierten Reihe. Da es die erste Karte in dieser Reihe ist, muss er keine zusätzliche Stinkdistel-Karte auf die Hand nehmen (3). Jetzt ist **Silke** dran und nimmt sich den grünen Turnerdrachen aus der vierten Reihe. Auch sie muss eine Stinkdistel-Karte auf die Hand nehmen, da inzwischen keine Karte mehr vor dem Turnerdrachen liegt (4).



Beispiel Ende Phase 2:

Adrian hat inzwischen 8 Karten auf der Hand. Er würde gerne den Feuerdrachen in der zweiten Reihe nehmen. Das ist aber nicht möglich, da sein Handkartenlimit 9 beträgt und er neben dem Feuerdrachen auch eine Stinkdistel auf die Hand nehmen müsste. Daher muss er sich für eine andere Karte entscheiden und nimmt den gelben Muskeldrachen aus der vierten Reihe auf die Hand (1). **Maja** (2) und

Thomas (3) haben ihr Handkartenlimit schon erreicht und müssen passen. Da Maja als Erste passt, bekommt sie das Schaf und ist neue Startspielerin. **Silke** (4) hat 7 Karten auf der Hand und nimmt sich die Koboldhelferkarte aus der vierten Reihe. Weil inzwischen alle anderen Spieler ihr Handkartenlimit erreicht haben (auch **Adrian** muss nun passen), ist **Silke** noch einmal am Zug und nimmt sich eine weitere Koboldhelferkarte aus der ersten Reihe.



PHASE 3: Bühnenvorbereitung

Puh! Die Drachen-Truppe für die heutige Abendshow ist zusammengestellt. Vielleicht können dir die Kobolde noch ein bisschen unter die Arme greifen und aushelfen, bevor die Show startet?

Alle Spieler zeigen ihre Kartenhand offen vor. Beginnend mit dem aktuellen Startspieler hat jeder Spieler die Möglichkeit, seine Koboldhelfer einzuteilen. Jeder Spieler darf in dieser Phase **maximal eine Tribüne** bauen und **maximal ein Special** freischalten. Anschließend beginnt Phase 4.

Hinweis: Du kannst maximal 4 Tribünen im Spiel bauen!

Tribüne bauen

Na, wenn das mal nicht neue Zuschauer anlockt – so ein überdachter schattiger Platz ist doch was Feines!

Du darfst die oberste Tribüne eines beliebigen Tribünen-Stapels bauen. Zahle dafür die Baukosten, indem du die angegebene Anzahl von Kobold-

helfern von deiner Hand auf den Ablagestapel legst. Jede Tribüne lockt sofort und einmalig Zuschauer an. Rücke deinen Zuschauermarker entsprechend viele Felder auf der Zuschauerleiste vor. Anschließend legst du das Tribünen-Plättchen auf eine **freie Ecke** deines Ablageplans.



Beispiel Tribüne bauen:

Adrian hat 4 Koboldhelfer auf der Hand und will die oben abgebildete Tribüne bauen. Er legt die 4 Koboldhelfer auf den Ablagestapel, nimmt sich das Tribünen-Plättchen und legt es auf eine leere Ecke seines Ablageplans. Er bewegt sofort und **einmalig** seinen Zuschauermarker um 7 Felder weiter.

Hinweis: Du kannst die Tribünen-Plättchen mit der Rückseite nach oben auf deinen Spielplan legen, denn die Angaben zu Kosten und angelockten Zuschauern brauchst du jetzt nicht mehr.

Specials freischalten

Es gibt insgesamt 4 verschiedene Specials. Jedes Special bringt dir für den Rest des Spiels in jeder Runde einen bestimmten Bonus. Du darfst ein Special mehrfach im Spielverlauf (aber höchstens einmal pro Runde!) freischalten und erhältst somit auch den Bonus mehrfach. Bezahle die auf deinem Ablageplan angegebenen Kosten, indem du die angegebene Anzahl von Koboldhelfern von deiner Hand auf den Ablagestapel legst. Anschließend stellst du die entsprechende Holzfigur in das passende Viertel auf deinem Ablageplan.

Feuerwerk



Kawumm! Die Kobolde lassen sich nicht lumpen. So ein bisschen Entertainment bekommen sogar sie hin!

Dieses Special kostet **2 Koboldhelfer**.
Ab jetzt lockst du bei jeder Abendshow (Phase 4) **1 Zuschauer** an.

Drachenstylist



Scharfe Krallen, glänzende Schuppen: Je imposanter die Drachen, desto mehr Zuschauer!

Dieses Special kostet **4 Koboldhelfer**. Ab jetzt lockst du bei jeder Abendshow (Phase 4) **pro unterschiedlicher Drachenfarbe** auf deiner Hand **1 Zuschauer** an (also maximal 5 Zuschauer pro Runde).

Die Anzahl der Holzfiguren ist auf 4 pro Special begrenzt. Du kannst ein Special nur freischalten, wenn es davon auch noch eine Holzfigur im Vorrat gibt.

Hinweis: Die Koboldhelfer mit Wert 2 arbeiten immer zusammen am selben Projekt. Solltest du also nicht passend zahlen können, verfallen überzählige Koboldhelfer!

Imbissbude



Mhmmm, wie das duftet. Jetzt kannst du noch mehr Drachenkünstler versorgen!

Dieses Special kostet **3 Koboldhelfer**.
Ab jetzt ist dein **Handkartenlimit um 1 Karte erhöht**.

Souvenirshop



Das buchstäblich umwerfende Parfum – nur hier exklusiv erhältlich!

Dieses Special kostet **3 Koboldhelfer**. Ab jetzt lockst du bei jeder Abendshow (Phase 4) **pro Stinkdistel-Karte** auf deiner Hand **1 Zuschauer** an.

Hinweis: Nur die Effekte der Schinkenkeule wirken erst in der Runde nach dem Freischalten. Alle anderen Boni werden bereits in Phase 4 der aktuellen Runde berücksichtigt!

Beispiel Specials freischalten:

Silke hat 4 Koboldhelfer (2 Karten mit je 2 Kobolden) und schaltet die Imbissbude frei. Sie legt die 2 Koboldkarten auf den Ablagestapel. Auch wenn sie für die Imbissbude nur 3 Koboldhelfer braucht, kann sie dem überzähligen Kobold keine andere Aufgabe zuweisen. Sie nimmt sich eine Schinkenkeule und stellt diese auf das obere rechte Viertel ihres Ablageplans. Ab der nächsten Runde ist ihr Handkartenlimit um 1 erhöht. Weil sie in einer vorherigen Runde bereits eine Imbissbude freigeschalten hat, ist ihr Handkartenlimit dann insgesamt um 2 Karten erhöht – liegt also bei 11 Karten.

PHASE 4: Abendshow

Meine Damen und Herren, ich wünsche Ihnen viel Spaß bei der heutigen, atemberaubend spektakulären Abendshow – Bühne frei!

Der Startspieler beginnt und führt nacheinander folgende Schritte durch:

1. Zähle, wie viele Zuschauer du in dieser Runde mit Hilfe deiner Drachenkarten und freigeschalteten Specials zu deiner Abendshow locken kannst und bewege deinen Zuschauermarker entsprechend weiter.

Hinweis: Am Ende der Spielanleitung gibt es ein ausführliches Beispiel und alle Drachenkarten werden detailliert erklärt.

2. Falls du noch **nicht verwendete Koboldkarten** hast, darfst du sie mit in die nächste Runde nehmen. Sie zählen aber zum Handkartenlimit der nächsten Runde! Lege alle Koboldkarten, die du nicht in die nächste Runde mitnehmen möchtest, auf den Ablagestapel.

3. Lege alle Drachenkarten auf den Ablagestapel und alle Stinkdisteln auf den Stinkdistelstapel.

Nachdem alle Spieler im Uhrzeigersinn diese Schritte durchgeführt haben, legt ihr alle noch auf dem Spielplan vorhandenen Karten auf den Ablagestapel und schiebt den Rundenmarker nach rechts auf den nächsten Turm. Eine Runde ist vorbei und ihr beginnt wieder mit Phase 1.

Wichtig: Einzig und allein Koboldkarten könnt ihr für die nächste Runde auf der Hand behalten. Drachen- und Stinkdistel-Karten müsst ihr abwerfen!

Hinweis: Solltest du mit deinem Zuschauermarker das Ende der Zuschauerleiste erreichen, legst du dein Zuschauer-Plättchen mit der entsprechenden Seite (50 bzw. 100) auf das Kassenhäuschen des Spielplans und fängst mit deinem Zuschauermarker wieder am Anfang der Leiste zu zählen an.

SPIEL ENDE

Das Spiel endet nach der fünften Abendshow. Der Spieler, der insgesamt die meisten Zuschauer anlocken konnte, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, der die Tribüne mit den meisten Zuschauern gebaut hat. Hat keiner dieser Spieler eine Tribüne gebaut, teilen sich diese Spieler den Sieg.

EINSTEIGERVARIANTE

Wenn ihr wollt, könnt ihr auch die Rückseite der Spielpläne verwenden und komplett ohne Specials spielen. Die Koboldhelfer werden dann nur zum Bau der Tribünen verwendet.





Beispiel Wertung:

Adrian lockt 35 Zuschauer an:

- 1 blauer Flugdrache: 0 (mindestens 2 Drachen erforderlich)
- 3 lila Zauberdrachen: 3 x 3 Zuschauer = 9 Zuschauer
- 3 rote Feuerdrachen: 3 x 4 Zuschauer = 12 Zuschauer
- 1 gelber Muskeldrache: 1 x 1 Zuschauer + 0 Zuschauer = 1 Zuschauer
(Maja hat mehr gelbe Muskeldrachen)
- 1 Souvenirshop und 1 Stinkdistel: 1 x 1 Zuschauer = 1 Zuschauer
- 3 Drachenstylisten und 4 verschiedene Drachen: 3 x 4 Zuschauer = 12 Zuschauer



Maja lockt 24 Zuschauer an und hebt sich 2 Koboldkarten für die nächste Runde auf:

- 3 lila Zauberdrachen: 3 x 3 Zuschauer = 9 Zuschauer
- 1 grüner Turnerdrache: 1 Zuschauer = 1 Zuschauer
- 2 gelbe Muskeldrachen: 2 x 1 Zuschauer + 5 Zuschauer = 7 Zuschauer
(Maja hat die meisten gelben Muskeldrachen)
- 2 Souvenirshops und 2 Stinkdisteln: 2 x 2 Zuschauer = 4 Zuschauer
- 1 Drachenstylist und 3 verschiedene Drachen: 1 x 3 Zuschauer = 3 Zuschauer



Thomas lockt 11 Zuschauer an und hebt sich 1 Kobold-Karte für die nächste Runde auf (2 Koboldkarten hat er schon für den Kauf einer Tribüne verwendet):

- 2 blaue Flugdrachen: 2 x 2 Zuschauer = 4 Zuschauer
- 2 grüne Turnerdrachen: 3 Zuschauer = 3 Zuschauer
- 2 Feuerwerke: 2 x 1 Zuschauer = 2 Zuschauer
- 1 Souvenirshop und 2 Stinkdisteln: 1 x 2 Zuschauer = 2 Zuschauer



Silke lockt 18 Zuschauer an und hebt sich 1 Kobold-Karte für die nächste Runde auf:

- 3 blaue Flugdrachen: 3 x 2 Zuschauer = 6 Zuschauer
- 2 rote Feuerdrachen: 0 (mindestens 3 Drachen erforderlich)
- 4 grüne Turnerdrachen: 10 Zuschauer = 10 Zuschauer
- 1 gelber Muskeldrache: 1 x 1 Zuschauer + 0 Zuschauer = 1 Zuschauer
(Maja hat mehr gelbe Muskeldrachen)
- 1 Feuerwerk: 1 x 1 Zuschauer = 1 Zuschauer

ERKLÄRUNG DER DRACHENKARTEN

Die Drachenköpfe oben mittig zeigen an, wie viele Drachenkarten dieser Farbe ein Spieler mindestens auf der Hand haben muss, damit Drachen dieser Farbe überhaupt gewertet werden können.



Roter Feuerdrache

Vorsicht auf den vordersten Plätzen, es könnte heiß werden!

Hast du **mindestens 3 rote** Feuerdrachen in dieser Runde gesammelt, lockst du **4 Zuschauer je Feuerdrache** an.



Lila Zauberdrache

Simsalabim – Tadaaaaa!

Hast du **mindestens 2 lila** Zauberdrachen in dieser Runde gesammelt, lockst du **3 Zuschauer je Zauberdrache** an.



Blauer Flugdrache

Huuuuuuuuuuii, drei Loopings hintereinander!

Hast du **mindestens 2 blaue** Flugdrachen in dieser Runde gesammelt, lockst du **2 Zuschauer je Flugdrache** an.



Grüner Turnerdrache

Gebt mir ein „D“, gebt mir ein „R“, gebt mir ein „A“, gebt mir ein „G“, gebt mir ein „O“, gebt mir ein „N“...

Abhängig von der **Gesamtzahl** an grünen Turnerdrachen auf deiner Hand, lockst du **insgesamt** folgende Anzahl an Zuschauern an:

1 Turnerdrache:	1 Zuschauer
2 Turnerdrachen:	3 Zuschauer
3 Turnerdrachen:	6 Zuschauer
4 Turnerdrachen:	10 Zuschauer
5 Turnerdrachen:	15 Zuschauer
6 oder mehr Turnerdrachen:	21 Zuschauer

Hinweis: Die Punkteverteilung der grünen Drachen findet ihr auch auf den Übersichtskarten.



Gelber Muskeldrache

Hauuuuruck! Welche Mannschaft gewinnt das heutige Seilziehen?

Jeder gelbe Muskeldrache auf deiner Hand lockt einen Zuschauer an. Hast du in dieser Runde sogar die **meisten gelben Drachen unter allen Spielern**, lockst du **nochmals 5 Zuschauer zusätzlich** an.

Hinweis: Sollten mehrere Spieler die meisten Drachen haben (mindestens aber einen), locken alle beteiligten Spieler jeweils 5 Zuschauer zusätzlich an.

Autor: Benjamin Schwer
Illustration: Stephan Lorenz
Redaktion: Markus Singer

KURZANLEITUNG

SPIELZIEL

Die richtige Mischung an Drachenkarten auf die Hand nehmen und mit Hilfe der Koboldhelfer Tribünen bauen sowie Specials freischalten, sodass nach 5 Runden die meisten Zuschauer angelockt werden.

SPIELVORBEREITUNG

- Spielplan in die Tischmitte. Rundenmarker auf den ersten Turm.
- Jeder Spieler erhält: Übersichtskarte, Ablageplan, Zuschauermarker und Zuschauer-Plättchen in seiner Farbe. Zuschauermarker auf Kassenhäuschen der Zuschauerleiste des Spielplans platzieren.
- Tribünen-Plättchen in 3 Stapel, sortiert nach Kosten (🔥), bereitlegen. Jeweils die größte Zahl innerhalb der Stapel, sortiert nach Zahl im Kreis, nach oben.
- Holzfiguren und Stinkdistel-Karten neben Spielplan. Drachen- und Koboldkarten mischen und bereithalten.
- Startspieler erhält Schaf.

SPIELABLAUF

Insgesamt 5 Runden, bestehend aus jeweils 4 Phasen:

PHASE 1: Ankunft der Drachen

Alle Drachen- und Koboldkarten (außer auf der Hand behaltene Koboldkarten) mischen und auf die Felder des Spielplans legen. Übriggebliebene Karten auf Ablagestapel.

PHASE 2: Drachen anwerben

Beginnend beim Startspieler abwechselnd Karte vom Spielplan auf die Hand nehmen. Folgende Regeln dabei beachten:

- Für jede übersprungene Karte in Reihe zusätzlich eine Stinkdistel-Karte vom Vorrat auf Hand nehmen.
- Handkartenlimit: $9 + \text{Anzahl}$ 🍷
- Falls Handkartenlimit erreicht, muss Spieler passen. Erster, der in Runde passt, nimmt Schaf.
- Kein freiwilliges passen!

PHASE 3: Bühnenvorbereitung

Einmal reihum, Startspieler beginnt: Maximal eine Tribüne und maximal ein Special kaufen:

- **Tribüne:** Oberste Tribüne eines Stapels mit Koboldkarten bezahlen und Tribüne auf freies Feld auf eigenem Ablageplan legen. Zuschauermarker einmalig vorrücken.
- **Special:** Holzfigur aus Vorrat mit Koboldkarten bezahlen und auf eigenen Ablageplan stellen. Jedes Special bringt Bonus für Rest des Spiels.

PHASE 4: Abendshow

- Anzahl der angelockten Zuschauer aus Drachenkarten und Specials zählen und Zuschauermarker vorrücken.
- Nicht verwendete Koboldkarten dürfen auf Hand für nächste Runde behalten werden.
- Restliche Koboldkarten und Drachenkarten auf Ablagestapel, Stinkdistel-Karten auf Stinkdistel-Stapel.
- Rundenmarker vorrücken.

SPIELENDE

Wer nach 5 Runden die meisten Zuschauer anlocken konnte, gewinnt.

Bei Gleichstand gewinnt davon der Spieler, der die Tribüne mit den meisten Zuschauern gebaut hat.

