



Eindelijk weer jaarmarkt! Toeschouwers uit alle delen van het land stromen naar de stad om zich te verwonderen over de bonte drukte. Het absolute hoogtepunt: de drakenshows! Al vanaf de vroege ochtend staan de draken voor de stadstoren in de rij en wachten op hun beurt. De rode draken zijn bekwame vuurspuwers, de blauwe draken geweldige vliegeniers en de groene draken kunnen prachtig synchroon turnen. Naast de draken zijn er enkele kobolden die als vrijwilliger helpen met

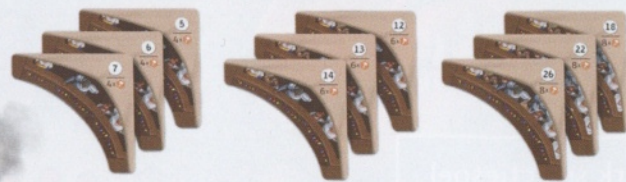
de voorbereiding en het uitvoeren van de drakenshows. Zij weten van aanpakken en helpen overal - bij het opbouwen van de tribunes tot het assisteren bij de grote avondshows. Alle deelnemers staan in de startblokken. Jij bent op jouw beurt organisator van de drakenshows en dus verantwoordelijk voor de grote drakencasting. Wie kiest de grootste talenten uit? Enkel de perfecte combinatie garandeert de spectaculairste show en trekt de meeste toeschouwers aan.

SPELINHOUD

1 spelbord



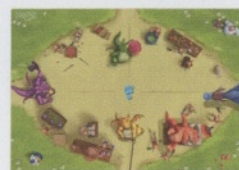
9 tribunekaartjes



4 aflegkaarten



Voorkant



Achterkant (voor de beginnersvariant)

4 toeschouwerskaartjes



16 houten figuurtjes

4 vuurwerk



4 hammen



4 geurflesjes



4 drakenklauwen



1 schaap



4 toeschouwersmarkeerders



1 rondemarkeerder



67 speelkaarten

Achterkant



35 drakenkaarten

Voorkant



7 x rode vuurdraken

7 x paarse toverdraken

7 x blauwe vliegdraken

7 x groene turndraken

7 x gele gespierde draken

12 koboldkaarten



6 x koboldhulpjes (waarde 1)



6 x koboldhulpjes (waarde 2)

20 stinkdistelkaarten



4 overzichtskaarten

Voorkant



Achterkant



Opmerking: Op de voorkant staat de puntenverdeling van de groene turndraken en op de achterzijde staat een kort overzicht van de individuele fasen in een ronde.

OPBOUW VAN HET SPEL

- 1 Leg het spelbord in het midden van de tafel en de rondemarkeerder op de toren helemaal links met het nummer 1.
- 2 Elk van jullie pakt een aflegkaart en legt deze met de voorkant naar boven voor zich neer.

Opmerking: Je gebruikt de achterkant van de aflegkaart in de beginvariant. Dit wordt aan het einde van de handleiding uitgelegd.

- 3 Verdeel de tribunekaartjes naar aantal koboldhulpjes (4, 6 en 8) en leg ze in 3 tribunestapels naast het spelbord. In elke stapel zijn de getallen rechtsboven in de cirkel in oplopende volgorde gesorteerd zodat het hoogste getal bovenop ligt.



Begin van het spel voor 4 spelers



- 4 Leg alle houten figuurtjes (vuurwerk, hammen, geurflesjes en drakenklauwen) naast het spelbord.
- 5 Leg alle stinkdistelkaarten in een stapel met de afbeelding naar boven naast het spelbord.
- 6 Hou alle draak- en koboldkaarten bij elkaar in een stapel met de afbeelding naar beneden bij de hand.
- 7 Elke speler krijgt een toeschouwersmarkeerder en een toeschouwerskaartje in zijn kleur. Leg je toeschouwersmarkeerder op het kassahuisje van de toeschouwersbalk op het spelbord. Leg je toeschouwerskaartje naast je aflegkaart.
- 8 Daarnaast krijgt elke speler een overzichtskaart, die je voor je neerlegt.
- 9 De jongste speler krijgt het schaap en mag beginnen.
- 10 Resterende aflegkaarten, overzichtskaarten, toeschouwersmarkeerders en toeschouwerskaarten zijn niet nodig en kunnen terug in de doos gelegd worden.

Een schaap voor de beginnende speler? Natuurlijk! Draken zijn namelijk gek op schapen. Zo heerlijk zacht!

SPELVERLOOP

5 dagen jaarmarkt - dat wordt leuk!

Het spel heeft vijf rondes. Elke ronde bestaat uit vier fasen:

• **FASE 1: Aankomst van de draken**

• **FASE 2: Draken werven**

• **FASE 3: Podiumvoorbereiding**

• **FASE 4: Avondshow**

Aan het einde van de 5e ronde wint de speler die de meeste toeschouwers kon lokken.

FASE 1:

Aankomst van de draken

Voor de stadstoren blijft de rij met draken maar groeien.

In deze fase bereiden jullie de huidige ronde voor:

- 1 Schud alle draak- en koboldkaarten van de aflegstapel.
- 2 Leg vervolgens op elk vrij veld van het spelbord een kaart met de afbeelding naar boven. Begin met het leggen van de kaarten aan de korte kant van het spelbord, daar waar het afzetlint met gekleurde vlaggen staat afgebeeld, en vul deze kolom per kolom in.
- 3 De overgebleven kaarten leg je met de afbeelding naar beneden op een weglegstapel.

Opmerking: In latere rondes kan het gebeuren dat er niet genoeg kaarten neergelegd kunnen worden, al is dit zeldzaam. Leg in dat geval zoveel kaarten neer als mogelijk.



FASE 2: Draken werven

Daar, op de derde rij helemaal achteraan staat een vuurdraak die perfect is voor je avondshow. Stonden daar nu maar geen nare en kleverige stinkdistels aan de rand van de weg ...

De startspeler begint. Om de beurt en met de klok mee nemen de spelers telkens een **kaart naar keuze** van het spelbord in de hand. Daarbij gelden de volgende regels:

- Voor **elke kaart** die je in een rij **overslaat** (altijd uitgaande van de korte kant met het afzetlint) **moet je een stinkdistelkaart** in de hand nemen.
- Je mag je limiet voor het aantal handkaarten niet overschrijden. Aan het begin van het spel is de **handkaartenlimiet 9**. Stinkdistels op je hand tellen ook mee voor de handkaartenlimiet.
- Wanneer je jouw handkaartenlimiet hebt bereikt, moet je passen en word jij voor de rest van deze fase overgeslagen.

Voorbeeld begin fase 2:

Adrian is startspeler en pakt de rode vuurdraak uit de tweede rij in zijn hand. Omdat hij daarbij 2 kaarten moet overslaan, moet hij ook 2 stinkdistelkaarten in zijn hand nemen (1). Daarna is **Maja** aan de beurt en zij pakt de gele gespierde draak van de tweede rij. Ook zij moet 2 stinkdistelkaarten pakken omdat zij 2 kaarten overslaat. De lege plaats waar eerst de rode vuurdraak lag, wordt niet meegeteld (2).



- Je mag niet vrijwillig passen - als je handkaartenlimiet nog **niet is bereikt**, moet je een kaart pakken!
- Indien je de eerste speler bent die in deze ronde past, **moet je onmiddellijk het schaap pakken**. Vanaf nu ben jij de nieuwe startspeler.

Fase 2 is beëindigd wanneer alle spelers hun handkaartenlimiet hebben bereikt.

Belangrijk: Alleen kaarten die daadwerkelijk op het bord liggen, tellen mee. Lege plaatsen worden genegeerd.

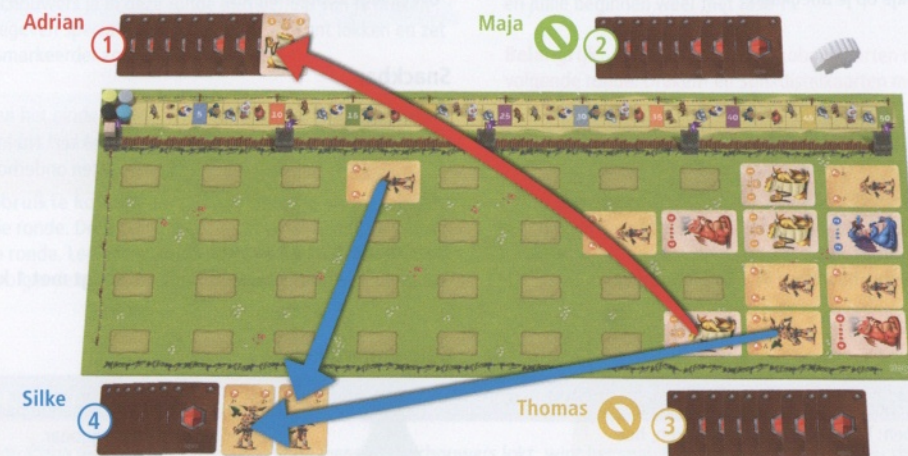
Opmerking: Het aantal handkaarten is niet geheim. Jullie kunnen je medespelers op elk moment vragen naar het aantal handkaarten dat zij hebben en zij moeten eerlijk antwoorden.

Vervolgens is **Thomas** aan de beurt en neemt het koboldhulpje uit de vierde rij. Omdat dit de eerste kaart in deze rij is, hoeft hij geen extra stinkdistelkaart te pakken (3). Nu is het de beurt aan **Silke** en zij pakt de groene turndraak uit de vierde rij. Ook zij hoeft geen stinkdistelkaart te nemen, omdat er ondertussen geen kaart meer ligt voor de turndraak (4).

Voorbeeld einde fase 2:

Adrian heeft ondertussen 8 kaarten in zijn hand. Hij wil graag de vuurdraak uit de tweede rij pakken. Maar dat kan niet, want zijn handkaartenlimiet is 9 en naast de vuurdraak moet hij ook een stinkdistel in zijn hand nemen. Dus moet hij een andere kaart kiezen en pakt hij de gele gespierde draak uit de vierde rij (1). **Maja** (2) en **Thomas** (3) hebben hun handkaartenlimiet al bereikt en moeten

passen. Omdat Maja als eerste paste, krijgt zij het schaap en is zij de nieuwe startspeler. **Silke** (4) heeft 7 kaarten in haar hand en pakt het koboldhulpje uit de vierde rij. En al hebben ondertussen alle andere spelers hun handkaartenlimiet bereikt (ook **Adrian** moet nu passen), is **Silke** nog een keer aan de beurt. Zij pakt nog een koboldhulpje uit de eerste rij.



FASE 3: Podiumvoorbereiding

Poeh! De drakengroep voor de avondshow van vanavond is samengesteld. Misschien kun je de kobolden nog even helpen voor de show begint?

Alle spelers leggen hun kaarten met de afbeelding naar boven voor zich neer. De startspeler mag beginnen en elke speler kan nu zijn koboldhulpjes indelen. Elke speler mag in deze fase **maximaal één** tribune bouwen en **maximaal één** special vrijgeven. Aansluitend begint fase 4.

Opmerking: Je mag maximaal 4 tribunes bouwen in het spel.

Tribunes bouwen

Als dat geen toeschouwers aantrekt! Zo'n goed doordachte en gezellige plek is toch echt geweldig.

Je mag de bovenste tribune van een tribunestapel naar wens bouwen. Betaal de bouwkosten door het aangegeven aantal koboldhulpjes uit je hand

op de aflegstapel te leggen. Elke tribune lokt onmiddellijk en eenmalig toeschouwers. Zet je toeschouwersmarkeerder het relevante aantal velden vooruit op de toeschouwersbalk. Leg vervolgens het tribunekaartje op een vrije hoek van je aflegkaart.



Toeschouwers
Bouwkosten

Voorbeeld tribunes bouwen:

Adrian heeft 4 koboldhulpjes in zijn hand en wil de hierboven weergegeven tribune bouwen. Hij legt de 4 koboldhulpjes op de aflegstapel, pakt het tribunekaartje en legt dit op een lege hoek van zijn aflegkaart. Hij zet zijn toeschouwersmarkeerder **één keer** 7 velden verder.

Opmerking: Je kunt de tribunekaartjes met de achterkant naar boven op je spelbord leggen, want de gegevens over de kosten en het aantal toeschouwers heb je niet meer nodig.

Specials vrijgeven

Er zijn in totaal 4 specials. Elke special geeft je voor de **rest van het spel in elke ronde** een bepaalde bonus. Je mag een special meerdere keren in het spelverloop (maar maximaal 1 keer per ronde) vrijgeven en je ontvangt de bonus ook meerdere keren. Betaal de bouwkosten die op je aflegkaart staan afgebeeld, door het aangegeven aantal koboldhulpjes uit je hand op de aflegstapel te leggen. Aansluitend zet je het betreffende houten figuurtje op het juiste vakje op je aflegkaart.

Vuurwerk



Kabats! De koboldhulpjes laten zich niet van de wijs brengen. Een beetje entertainment vinden zelfs zij wel leuk!

Deze special kost **2 koboldhulpjes**.
Vanaf nu lok je bij elke avondshow (fase 4) **1 toeschouwer**.

Drakenstylist



Scherpe klauwen, glanzende schubben: hoe imposanter de draken, hoe meer toeschouwers.

Deze special kost **4 koboldhulpjes**.
Vanaf nu lok je bij elke avondshow (fase 4) **per verschillende drakenkleur** in je hand, **1 toeschouwer** (dus maximaal 5 toeschouwers per ronde).

Opmerking: Alleen het effect van de ham werkt pas in de ronde na het vrijgeven. Alle andere bonussen tellen al in fase 4 van de actuele ronde mee.

Voorbeeld specials vrijgeven:

Silke heeft 4 koboldhulpjes (2 kaarten met elk 2 koboldhulpjes) en geeft de snackbar vrij. Ze legt de 2 koboldhulpjes op de aflegstapel. Ze heeft voor de snackbar maar 3 koboldhulpjes nodig, maar het overvallige koboldhulpje mag ze niet toekennen aan een andere opgave. Ze pakt een ham en legt deze in het bovenste vakje op haar aflegkaart. Vanaf de volgende ronde is de handkaartenlimiet verhoogd met 1. Omdat ze in een eerdere ronde al een snackbar heeft vrijgegeven, is haar handkaartenlimiet in totaal met 2 kaarten verhoogd en is dus 11 kaarten.

Het aantal houten figuurtjes is beperkt tot 4 per special. Je kunt een special alleen vrijgeven indien er daarvan nog een houten figuurtje op voorraad is.

Belangrijk: De koboldhulpjes met waarde 2 werken altijd samen aan hetzelfde project. Mocht je niet kunnen betalen, vervallen de overvallige koboldhulpjes.

Snackbar



Mmmmmm, dat ruikt lekker! Nu kun je nog meer drakenartiesten onderhouden.

Deze special kost **3 koboldhulpjes**.
Vanaf nu is je **handkaartenlimiet verhoogd met 1 kaart**.

Souvenirwinkel



Het letterlijk adembenemende parfum - nu hier exclusief verkrijgbaar.

Deze special kost **3 koboldhulpjes**.
Vanaf nu lok je bij elke avondshow (fase 4) **per stinkdistelkaart** in je hand, **1 toeschouwer**.

FASE 4: Avondshow

Dames en heren, ik wens jullie veel plezier bij de adembenemende spectaculaire show van vanavond - maak het podium maar vrij!

De startspeler begint en doorloopt na elkaar de volgende stappen:

1. Tel hoeveel toeschouwers je in deze ronde met behulp van je drakenkaarten en vrijgegeven specials naar je avondshow kunt lokken en zet je toeschouwersmarkeerder zoveel plekken verder.

Opmerking: Aan het einde van de handleiding staat een uitgebreid voorbeeld en worden alle drakenkaarten in detail uitgelegd.

2. Als je nog **ongebruikte koboldkaarten** hebt, mag je die meenemen naar de volgende ronde. Deze tellen wel mee voor de handkaartenlimiet van de volgende ronde. Leg alle koboldkaarten die je niet mee wilt nemen naar de volgende ronde, op de aflegstapel.

3. Leg alle drakenkaarten op de aflegstapel en alle stinkdistelkaarten op de stinkdistelstapel.

Nadat alle spelers dit (met de klok mee) hebben gedaan, leggen jullie de kaarten die op het spelbord liggen, op de aflegstapel en zetten jullie de rondemarkeerder naar rechts op de volgende toren. Een ronde is voorbij en jullie beginnen weer met fase 1.

Belangrijk: Jullie kunnen alleen koboldkaarten meenemen naar de volgende ronde. Draken- en stinkdistelkaarten moeten jullie wegleggen.

Opmerking: Mocht je met jouw toeschouwersmarkeerder het einde van de toeschouwersbalk bereiken, leg je je toeschouwerskaartje met de betreffende kant (50 of 100) op het kassahuisje van het spelbord en begin je met je toeschouwersmarkeerder weer aan het begin van de balk.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na de vijfde avondshow. De speler die de meeste toeschouwers lokt, wint het spel. Bij gelijkspel wint de speler die de tribune heeft gebouwd met de meeste toeschouwers. Als geen van de spelers een tribune bouwde, delen de spelers de zege.

BEGINNERSVARIANT

Als jullie willen, kunnen jullie ook de achterkant van het spelbord gebruiken en zonder specials spelen. De koboldhulpjes worden dan gebruikt voor de bouw van de tribunes.





Voorbeeld waardering:

Adrian trekt 35 toeschouwers:

- 1 blauwe vliegdraak: 0 (minimaal 2 draken vereist)
- 3 paarse toverdraken: 3×3 toeschouwers = 9 toeschouwers
- 3 rode vuurdraken: 3×4 toeschouwers = 12 toeschouwers
- 1 gele gespierde draak: 1×1 toeschouwer + 0 toeschouwers = 1 toeschouwer (Maja heeft meer gele gespierde draken)
- 1 souvenirshop en 1 stinkdistel: 1×1 toeschouwer = 1 toeschouwer
- 3 drakenstylisten en 4 verschillende draken: 3×4 toeschouwers = 12 toeschouwers



Maja trekt 24 toeschouwers en pakt 2 koboldkaarten voor de volgende ronde:

- 3 paarse toverdraken: 3×3 toeschouwers = 9 toeschouwers
- 1 groene turndraak: 1 toeschouwer = 1 toeschouwer
- 2 gele gespierde draken: 2×1 toeschouwer + 5 toeschouwers = 7 toeschouwers (Maja heeft de meeste gele gespierde draken)
- 2 souvenirshops en 2 stinkdistels: 2×2 toeschouwers = 4 toeschouwers
- 1 drakenstylist en 3 verschillende draken: 1×3 toeschouwers = 3 toeschouwers



Thomas trekt 11 toeschouwers en pakt 1 koboldkaart voor de volgende ronde (2 koboldkaarten heeft hij al gebruikt voor de aankoop van een tribune):

- 2 blauwe vliegdraken: 2×2 toeschouwers = 4 toeschouwers
- 2 groene turndraken: 3×2 toeschouwers = 3 toeschouwers
- 2 vuurwerk: 2×1 toeschouwer = 2 toeschouwers
- 1 souvenirshop en 2 stinkdistels: 1×2 toeschouwers = 2 toeschouwers



Silke trekt 18 toeschouwers en pakt 1 koboldkaart voor de volgende ronde:

- 3 blauwe vliegdraken: 3×2 toeschouwers = 6 toeschouwers
- 2 rode vuurdraken: 0 (minimaal 3 draken vereist)
- 4 groene turndraken: 10×2 toeschouwers = 10 toeschouwers
- 1 gele gespierde draak: 1×1 toeschouwer + 0 toeschouwers = 1 toeschouwer (Maja heeft meer gele gespierde draken)
- 1 vuurwerk: 1×1 toeschouwer = 1 toeschouwer

UITLEG VAN DE DRAKENKAARTEN

De drakenkoppen in het midden bovenaan laten zien hoeveel drakenkaarten van deze kleur een speler minimaal in de hand moet hebben, zodat draken van deze kleur sowieso kunnen worden beoordeeld.



Rode vuurdraak

Voorzichtig op de voorste plaatsen - het kan heet worden!

Heb je in deze ronde **minimaal 3** rode vuurdraken verzameld, trek je **4 toeschouwers per vuurdraak**.



Groene turndraak

Geef me een D, geef me een R, geef me een A, geef me een G, geef me een O, geef me een N ...

Afhankelijk van het **totale aantal** groene turndraken in je hand, trek je **in totaal** de volgende aantallen toeschouwers:

1 turndraak:	1 toeschouwer
2 turndraken:	3 toeschouwers
3 turndraken:	6 toeschouwers
4 turndraken:	10 toeschouwers
5 turndraken:	15 toeschouwers
6 of meer turndraken:	21 toeschouwers

Opmerking: De puntenverdeling van de groene draken vind je ook op de overzichtskaarten.



Paarse toverdraak

Simsalabim – tadaaaaa!

Heb je in deze ronde **minimaal 2** paarse toverdraken verzameld, trek je **3 toeschouwers per toverdraak**.



Blauwe vliegende draak

Waaaauw, drie loopings achter elkaar!

Heb je in deze ronde **minimaal 2** blauwe vliegende draken verzameld, trek je **2 toeschouwers per vliegende draak**.



Gele gespierde draken

Hrrrrrr! Welk team wint het touwtrekken?

Elke gele gespierde draak in je hand trekt een toeschouwer aan. Heb je in deze ronde zelfs de **meeste gele draken van alle spelers**, dan trek je **nog eens 5 extra toeschouwers**.

Opmerking: Indien meerdere spelers de meeste draken hebben (maar minimaal één), trekken al die spelers ieder 5 extra toeschouwers aan.

Auteur: Benjamin Schwer
Illustrator: Stephan Lorenz
Redactie: Markus Singer

© HABA-Spiele Bad Rodach 2020, Art.-Nr. 305888

KORTE HANDLEIDING

DOEL VAN HET SPEL

Kies de juiste mix van drakenkaarten, bouw tribunes met de hulp van de kobolden en ontgrendel specials zodat je na 5 rondes de meeste toeschouwers hebt gelokt.

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

- Spelbord in het midden van de tafel. Rondemarkeerder op de eerste toren.
- Elk speler krijgt: overzichtskaart, aflegkaart, toeschouwersmarkeerder en toeschouwerskaartje in zijn/haar kleur.
- Toeschouwersmarkeerder op het kassahuisje van de toeschouwersbalk van het spelbord zetten.
- Tribunekaartjes in 3 stapels klaarleggen, gesorteerd op kosten (🔥). Het grootste cijfer binnen de stapel, gesorteerd op cijfer in de cirkel, naar boven.
- Houten figuren en stinkdistelkaarten naast het spelplan leggen. Draken- en koboldkaarten schudden en klaarleggen.
- De startspeler krijgt het schaap.

VERLOOP VAN HET SPEL

In totaal 5 rondes die elk bestaan uit 4 fasen:

FASE 1: Aankomst van de draken

Alle draken- en koboldkaarten schudden (behalve de koboldkaarten die in de hand gehouden worden) en op de velden van het spelbord leggen. Overgebleven kaarten gaan op de aflegstapel.

FASE 2: Draken werven

Te beginnen bij de startspeler neemt iedere speler om de beurt een kaart van het spelbord. De volgende regels moeten gevolgd worden:

- Voor elke kaart in de rij waar overheen wordt gesprongen, moet een extra stinkdistelkaart van de voorraad worden gepakt.
- Handkaartenlimiet: 9 + aantal 🐉
- Als de handkaartenlimiet bereikt is, moet de speler passen. De eerste die in een ronde past, neemt het schaap.
- Er mag niet vrijwillig gepast worden!

FASE 3: Podiumvoorbereiding

De startspeler begint: Maximaal een tribune en maximaal een special kopen:

- **Tribune:** Bovenste tribune van een stapel betalen met een koboldkaart en de tribune op een vrij veld van de eigen aflegkaart leggen. Toeschouwersmarkeerder een plek naar voren zetten.
- **Special:** Houten figuurtje uit de voorraad met koboldkaarten betalen en op de eigen aflegkaart zetten. Elke special is een bonus voor de rest van het spel.

FASE 4: Avondshow

- Aantal van de gelokte toeschouwers uit de drakenkaarten en specials betalen en toeschouwersmarkeerder vooruit zetten.
- Niet gebruikte koboldkaarten mogen in de hand gehouden worden voor de volgende ronde.
- De resterende kobold- en drakenkaarten gaan op de aflegstapel, stinkdistelkaarten op de stinkdistelstapel.
- Rondemarkeerder verplaatsen.

EINDE VAN HET SPEL

Wie na 5 rondes de meeste toeschouwers heeft weten te lokken, wint het spel. Bij een gelijke stand wint de speler die de tribune met de meeste toeschouwers heeft gebouwd.

