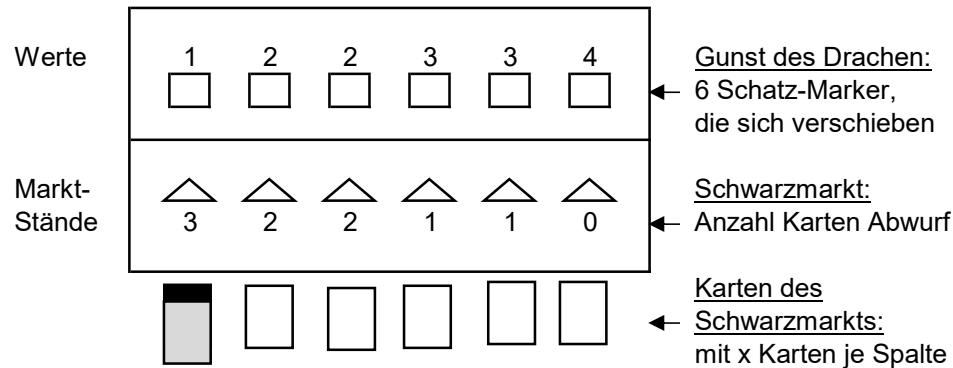


Bei 2 / 3 / 4 / 5 Spielern sind 9 / 7 / 2 / 0 der 20 Joker zu entfernen. Mische die 84 Schatzkarten und Joker-Karten zusammen und gib jedem Spieler 7 Karten.



Spielzug: FÜHRE 1 von 3 möglichen Aktionen aus (A / B / C):

A) BESTECKE den Drachen: Lege identische Karten vor dir ab und führe 3 Schritte in Reihenfolge aus.

- ◆ **1) WÄHLE 1 - x SCHATZKARTEN** selber Sorte plus beliebig viele Joker-Karten von deiner Hand und BIETE sie dem Drachen an.
ENTWEDER LEGE diese Karten zu einer schon vor dir liegenden Bestechung.
Dazu legst du dein Angebot zu einer Spalte mit Karten selber Sorte dazu.
Joker im akt. Angebot darfst du zu 1 beliebigen deiner Angebote legen.

ODER ERSTELLE ein neues Bestechungs-Angebot.
Dazu legst du dein Angebot überlappend in einer neuen Spalte vor dir aus.

- ◆ **2) ERHALTE GUNST:** Schatzmarker ==>

BEWEGE den Schatzmarker - passend zum Sorten-Angebot - um 1 Feld nach RECHTS je Karte deines aktuellen Angebots.
Dabei passierte Schatzmarker rutschen nach LINKS.
Kein Marker kann über die "4" nach rechts hinaus wandern, evtl. überzählige Bewegungen verfallen.

- ◆ **3) FÜLLE den SCHWARZMARKT AUF:**

BEGINNE LINKS und LEGE unterhalb jedes Marktstands 1 Karte vom Nachziehdeck offen überlappend aus. Sobald du eine Karte auslegst, die ein Joker ist oder von der Sorte deines Angebots ist, endet dieser Schritt.
Ggf. machst du diese Prozedur mehrmals, wenn du 6 Karten angelegt hast.

Vorgenannter Schritt passiert, wenn dein Auffüllschritt noch nicht geendet hat.

- ▼ Sollte im Schritt 3 das Nachziehdeck leer werden, ohne dass eine passende Schatzkarte oder ein Joker erschienen sind, endet das Spiel sofort.

B) BESUCHE den Drachen: Wirf 0 - x Karten ab. Erhalte neue Karten.
Schatzmarker <===

- ◆ WÄHLE einen Marktstand und WIRF so viele Karten von der Hand ab, wie die Zahl am Stand vorgibt (3 ... 0). Die Karten landen OFFEN auf dem Abwurf-Stapel, wobei die Kartensorte oben liegen sollte, deren Schatzmarker von dir verschoben wird. Die Karte kann kein Joker sein.
Karten am Marktstand mit der "0" erfordern keine abgeworfenen Karten.
Man darf nicht mehr Karten als gefordert abwerfen.
- ◆ NIMM alle Karten vom gewählten Marktstand auf die Hand.
- ◆ VERSCHIEBE den Schatzmarker, der zur oben liegenden Karte auf dem Abwurfstapel passt. Für jede von dir aktuell abgeworfene Karte wird der Marker um 1 Feld nach LINKS VERSCHOBEN, wobei die übergangenen Marker nach RECHTS aufrutschen.
- ◆ Es gibt kein Handkarten-Limit.

C) ZIEHE 1 KARTE: NIMM die oberste (verdeckte) Karte vom Nachziehstapel auf die Hand. Kannst du keine Karte ziehen, endet das Spiel sofort.

Spielende:

- ◆ Durch leeren Stapel im Schritt 3 plus Bedingung wurde Spielende ausgelöst.
- ◆ FÜGT Handkarten zu passenden eurer schon ausliegenden Angebote hinzu.
Karten ohne Anlege-Möglichkeit bleiben auf der Hand, ebenso JOKER generell.
Diese Karten bringen je 1 - 4 MINUS-Punkte ein.

Wertung:

- ⇒ Jede Karte eines Angebots ist so viel wert wie der passende Marker dazu, also 1 bis 4 PLUS-Punkte.
- ⇒ Jeder Joker auf der Hand = 2 MINUS-Punkte.
- ⇒ Jede verbliebene Handkarte = 1 - 4 MINUS-Punkte, je nach Markerwert

Wer die höchste Summe erzielt, gewinnt die Partie.

Patt: Der Beteiligte mit den meisten Angebots-Karten des höchsten Marker-