

ZIRKUS

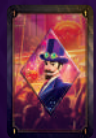
Ein Spiel von Trehgrannik für 2-4 Spieler

Hereinspaziert! Besucht den größten Zirkus der Stadt! Kommt und bewundert unsere Jongleure, starken Männer, Schlangenmenschen, Clowns, Zauberer und Pantomimen! Worauf wartet ihr noch? Betretet das große Zelt und verbringt einen Abend, den ihr wahrscheinlich nicht so schnell vergessen werdet.

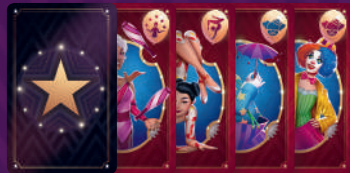
SPIELMATERIAL



1 doppelseitiger Spielplan



1 Startspieler-Karte



36 Künstlerkarten



56 Verbesserungskarten



9 Plakatkarten



4 Spielerfarben-Karten



48 Verbesserungssteine



24 Scheiben
(6 je Spielerfarbe)

SPIELAUFBAU

Legt den **Spielplan** mit der Seite für das **Grundspiel** nach oben in die Tischmitte.

Jeder Spieler erhält eine **Spielerfarben-Karte** seiner Wahl.

Jeder Spieler nimmt die **6 Scheiben** seiner Farbe und legt eine davon auf das Feld „0“ der **Wertungsleiste**. Zusätzlich legt jeder Spieler je eine Scheibe auf den untersten Platz der **3 Entwicklungsleisten** auf dem Spielplan. Legt die übrigen 2 Scheiben wieder in die Schachtel.

Legt die **leeren Plakatkarten** und die „**Großes Finale**“-Plakatkarte offen über dem Spielplan aus. Mischt die restlichen Plakatkarten und legt dann 2 zufällige Karten zurück in die Schachtel. Die restlichen **Plakatkarten** werden offen zwischen die beiden leeren Karten links und der „Großes Finale“-Plakatkarte rechts ausgelegt.

Mischt die Künstlerkarten und legt sie als verdeckten Zugstapel in die Tischmitte. Zieht 3 Darstellerkarten und legt sie offen unterhalb des Spielplans aus. Wenn ihr Darsteller mit derselben Spezi-

alisierung zieht, ersetzt sie durch andere Karten, bis ihr eine Reihe von 3 Darstellern mit unterschiedlichen Spezialisierungen habt. Dieser Bereich ist die **Manege**.

Jeder Spieler nimmt 2 Künstlerkarten vom Zugstapel und legt sie offen vor sich ab. Sie repräsentieren den **Zirkuswagen** der Spieler.

Mischt die **Verbesserungskarten** und gebt jedem Spieler 4 davon. Dies sind seine Handkarten. Legt die restlichen Verbesserungskarten als verdeckten Zugstapel in die Tischmitte.



SPIELAUFBAU FÜR DEN FORTGESCHRITTENEN MODUS

Die Unterschiede im Spielbau für den fortgeschrittenen Modus lauten wie folgt:

Legt den **Spielplan** mit der **fortgeschrittenen Seite** nach oben aus.

Jeder Spieler behält die übrigen **2 Scheiben** vor sich.

Spielt mit **allen Plakatkarten**, anstatt zwei zu entfernen.

ZIEL DES SPIELS

In **Zirkus** schicken die Spieler ihre besten Künstler für einen Auftritt in die Manege. Wenn dein Künstler besser ist als der vorherige, wird es einen ohrenbetäubenden Applaus geben; Je mehr Applaus du erhältst, desto mehr Punkte erhältst du. Zum Abschluss der Vorführung folgt ein großes Finale, nach dem die Punkte gezählt werden. Der Spieler mit den meisten Punkten ist der beste Zirkusdirektor der Stadt und gewinnt das Spiel!

Zirkus kann sowohl im Grundspiel als auch im fortgeschrittenen Modus gespielt werden. Dies sind die Grundregeln. Die fortgeschrittenen Regeln findest du auf Seite 6.

SPIELABLAUF

Zirkus wird über **7 Runden** gespielt, was der Anzahl der Plakatkarten entspricht. In Spielerreihenfolge führt jeder Spieler während seines Zuges die folgenden 3 Schritte aus:

1 Kartenverkauf: Erhalte Bonuspunkte für den Künstler auf dem Plakat.

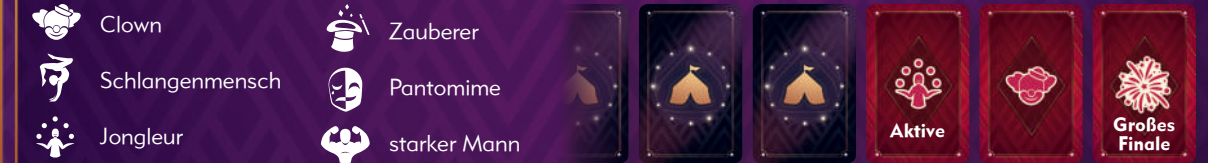
2 Probe: Verbessere deine Künstler und/oder entwickle deinen Zirkus.

3 Vorstellung: Schicke deine Künstler für einen Auftritt in die Manege.

1 - KARTENVERKAUF

Welcher Künstler bringt in dieser Runde Bonuspunkte ein?

Die **erste offene** Plakatkarte in der Reihe ist die **aktive Plakatkarte** für diese Runde. Erhalte **1 Siegpunkt (SP)** pro **Verbesserungsstein** auf Künstlern mit der auf der Plakatkarte abgebildeten **Spezialisierung** in deinem Zirkuswagen.



Ignoriere diesen Schritt für die beiden leeren Plakatkarten (Runde 1 & 2) und die „Großes Finale“-Plakatkarte (letzte Runde).

2 - PROBE

Beschere dem Publikum eine unvergessliche Nacht! Präsentierst du die talentiertesten Künstler und sorgst für ein atemberaubendes Zirkuserlebnis? Verbessere deine Künstler und / oder entwickle deinen Zirkus in der von dir bevorzugten Reihenfolge.

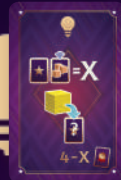
KÜNSTLER VERBESSERN

Spiel **eine oder mehrere Verbesserungskarten** von deiner Hand, um den Künstlerkarten in **deinem Zirkuswagen Verbesserungssteine hinzuzufügen**.



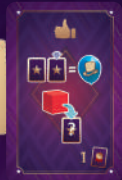
Für jede Karte fallen **Kosten** an, die du durch das Abwerfen weiterer Verbesserungskarten bezahlt. Bildet damit einen Ablagestapel in der Tischmitte.

Jeder Künstler kann nur **einen** Verbesserungsstein je **Farbe** haben. Wenn ein Künstler einen zusätzlichen Verbesserungsstein derselben Farbe erhalten würde, geschieht nichts.



Inspiration

Füge **einem** beliebigen Künstler in deinem Zirkus einen hinzu. Die Kosten für das Ausspielen dieser Karte betragen **4 abzüglich** der Anzahl der **Verbesserungssteine**, die auf dem Künstler **ganz rechts** in der **Manege** liegen. Die minimalen Kosten betragen 0.



Talent

Leg diese Karte für den Rest des Spiels **vor dir** aus. Jedes Mal, wenn du deinem Zirkuswagen einen **neuen Künstler** hinzufügst, überprüfst du dessen **Geschlecht**. Wenn es mit der Verbesserungskarte übereinstimmt, fügst du deinem neuen Künstler einen hinzu.



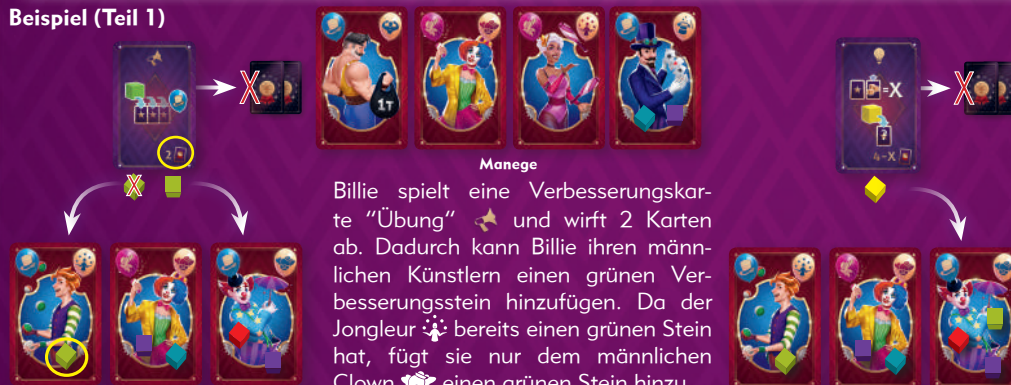
Kostüm

Wenn du eine Karte mit dem Symbol spielst, wählst du eine **Spezialisierung**. Füge **allen Künstlern** mit dieser Spezialisierung in deinem Zirkus einen hinzu. Wenn du eine Karte mit dem Symbol spielst, füge den Künstlern mit einer **anderen Spezialisierung** einen hinzu. Wenn du mehr als einen Künstler mit derselben Spezialisierung hast, füge **einem** von ihnen einen Stein hinzu.



Im Gegensatz zu anderen Künstlerkarten hat die **Pantomime-Künstlerkarte** kein bestimmtes Geschlecht . Nutze diese Karten als **männliche oder weibliche** Karte, auch im selben Zug.

Beispiel (Teil 1)



2 : **DEINEN ZIRKUS ENTWICKELN**

Einmal pro Spielzug kannst du 2 Verbesserungskarten ablegen, um deine Scheibe **1 Schritt** auf 1 der 3 **Entwicklungsleisten** vor zu rücken:

Künstler: Bestimmt die Anzahl der Künstlerkarten, die du in deinem Zirkuswagen auslegen darfst. Liegen aktuell weniger Künstler aus als erlaubt, nimmst du sofort die oberste Künstlerkarte vom Zugstapel und fügst sie deinem Zirkuswagen hinzu.



Verbesserungen: Bestimmt die Anzahl der zusätzlichen Verbesserungskarten, die du am Ende jeder Runde erhältst.

Bonuspunkte: Die Anzahl der Bonuspunkte, die du zum Ende des Spiels mit den Verbesserungssteinen in deinem Zirkuswagen erhältst.



Übung

Füge **allen Künstlern** des auf der Karte abgebildeten **Geschlechts** einen hinzu.

3 - VORSTELLUNG!

Bist du bereit, die Vorstellung zu beginnen? Lass es uns herausfinden! Schick deine Künstler zur Aufführung in die Manege.



Künstler hinzufügen

Wähle **einen** deiner **Künstler** aus und füge ihn (zusammen mit den darauf liegenden Verbesserungssteinen) an der Position ganz rechts in der **Manege** hinzu.



SP erhalten

Erhalte SP für deine Leistung. Für jeden Stein, den dein Künstler mit dem vorherigen Künstler **gemeinsam** hat, erhältst du **1 SP**. Für jeden Stein deines Künstlers, den sein Vorgänger **nicht** hat, erhältst du **2 SP**. Entferne die Verbesserungssteine vom Vorgänger und leg sie in den allgemeinen Vorrat zurück.



Künstler entfernen

Wenn sich ein Künstler mit derselben **Spezialisierung** in der Reihe befindet, **entferne** diesen Künstler sowie alle Künstler zu seiner Linken und leg sie auf den Ablagestapel. Die Verbesserungssteine kommen in den allgemeinen Vorrat zurück.



Verbesserungskarten nehmen

Nimm dir **Verbesserungskarten** entsprechend der Anzahl an Künstlern in der **Manege**, **plus** die Anzahl, die durch deine Position auf der entsprechenden Entwicklungsleiste angezeigt werden.

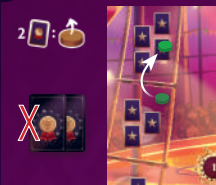
Wenn der Stapel der Verbesserungskarten leer ist, mische den Ablagestapel, um einen neuen Zugstapel zu bilden.



Künstlerkarte ziehen

Zieh die oberste **Künstlerkarte** und füge sie deinem Zirkuswagen hinzu.

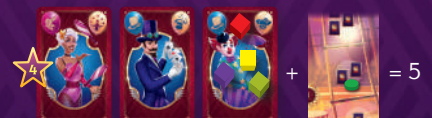
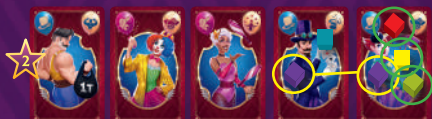
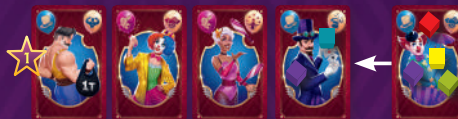
Nachdem alle Spieler ihre Aktionen ausgeführt haben, wird die **Plakatkarte** dieser Runde **umgedreht** und eine **neue Runde** beginnt.



Beispiel (Teil 2)

Billie wirft 2 Verbesserungskarten ab, um ihre Scheibe 1 Schritt auf der Künstler-Entwicklungsleiste vorzurücken. Dadurch darf Billie 4 Darsteller in ihrem Zirkuswagen haben, sodass sie eine Darstellerkarte zieht. Billie fügt den Pantomimen ihrem Zirkuswagen hinzu und legt dank der „Talent“-Verbesserungskarte einen türkisfarbenen Verbesserungsstein darauf.

Führe die folgenden Schritte aus:



Beispiel (Teil 3)

Billie muss 1 ihrer Künstler in die Manege schicken, um aufzutreten! Sie nimmt den männlichen Clown , mit den 4 Verbesserungssteinen , und fügt ihn am Ende der Künstlerreihe in der Manege hinzu.

Der Clown hat mit dem Magier , seinem Vorgänger, 1 Verbesserungsstein gemeinsam der 1 SP einbringt. Es gibt 3 Verbesserungssteine, die der Magier nicht besitzt, was 3 mal 2 SP oder insgesamt 6 SP ergibt.

Billie entfernt die Verbesserungssteine vom Magier und entfernt den Clown und den starken Mann aus der Manege. Sie zieht 3 Verbesserungskarten, die der Anzahl der Künstler in der Manege entsprechen, plus 2 zusätzliche Verbesserungskarten entsprechend der Entwicklungsleiste.

Um ihren Zug zu beenden, zieht sie die oberste Karte vom Künstler-Zugstapel und fügt sie ihrem Zirkuswagen hinzu.

DAS GROSSE FINALE

In der letzten Runde führt jeder Spieler seinen Zug **wie gewohnt** aus.



Wenn alle Spieler ihren Zug beendet haben, führen alle verbliebenen Künstler das große Finale durch. Bei einem solchen Spektakel erhalten nur die Künstler Aufmerksamkeit, die sich in ihrer Spezialisierung von den anderen Künstlern abheben.

Für jede Spezialisierung erhält der Spieler, zu dessen Zirkuswagen der Künstler mit den meisten Verbesserungssteinen gehört, 3 SP. Bei einem Unentschieden gewinnt der Spieler, der Erster in der Spielreihenfolge ist.

Wenn nur 1 Künstler eine bestimmte Spezialisierung hat, erhält der Spieler, dessen Zirkuswagen diesen Künstler enthält, die 3 SP, auch wenn dieser Künstler keine Verbesserungssteine hat.

SPIELEND

Samme Bonuspunkte für deine Verbesserungssteine gemäß der Entwicklungsleiste (siehe "Deinen Zirkus entwickeln" auf Seite 4). Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der beste Zirkusdirektor und gewinnt das Spiel!

Beispiel: Am Ende der Schlussrunde ist es Zeit für das große Finale. Billie hat 2 Künstler, einen Clown und einen starken Mann, mit den meisten Verbesserungssteinen aller Spieler und erhält 6 SP. Billie hat noch 6 Verbesserungssteine in ihrem Zirkus und erhält laut Entwicklungsleiste 1 SP für jeweils 3 Verbesserungssteine.



FORTGESCHRITTENER MODUS

Verwende die Spelaufbau-Regeln für den fortgeschrittenen Modus, wie auf Seite 2 beschrieben. Das Spiel wird über **9 Runden** gespielt. Verwende alle Regeln aus dem Grundspiel und füge die folgende Regel hinzu:

Während der **Probe** (siehe Seiten 3-4) darfst du 1 Verbesserungskarte **abwerfen**, um eine der folgenden 2 Aktionen auszuführen:



Tausche eine Künstlerkarte zusammen mit den darauf liegenden Verbesserungssteinen gegen einen Künstler deines Gegners oder in der Manege. Der neue Künstler darf nicht mehr Verbesserungssteine als dein getauschter Künstler haben. Wenn sich in der Manege ein Künstler mit derselben Spezialisierung befindet, entferne diesen Künstler und alle Künstler zu seiner Linken.



Entferne 2 Verbesserungssteine vom Künstler ganz rechts in der Manege.

Du darfst jede Aktion nur **einmal** pro Spiel ausführen. Du zeigst dies an, indem du eine deiner Scheiben an den entsprechenden Stellen auf dem Spielplan ablegst.



IMPRESSUM

AUTOR: Trehgrannik • ILLUSTRATIONEN: Davi Hammer • PROJEKTL EITUNG: Rudy Seuntjens • KÜNSTLERISCHE LEITUNG: Rafaël Theunis
ANLEITUNG: Akha Hulzebos • REDAKTION & QUALITÄTSKONTROLLE: Eefje Gielis • ÜBERSETZUNG: Malte Frieg

Wenn es Probleme mit diesem Produkt gibt, wende dich bitte an den Händler, bei dem du dieses Spiel gekauft hast, oder an unseren Kundenservice unter amuzagames.com

Produziert von Wingo Games - 4th Road Hengyu - Sandong Digital Industry Zone Huicheng District - Huizhou City - Guangdong Province - China
Published by Amuza BV - Patersstraat 51 - 2300 Turnhout - Belgium