

CIRCUS!

VIOLA VOLENTE'S
SENSATIONAL SHOW

Inhalt

- 1 Regelbuch
- 2 Punktetabellen
- 1 Zirkusdirektorin (mit Applausymbol)
- 4 Superartisten (1 mit Applausymbol)
- 8 Tiger (4 mit Sockel)
- 15 Elefanten (7 mit Sockel)
- 16 Trapezkünstler (8 hängende und 8 fliegende Künstler)
- 18 Clowns (7 mit Sockel)
- 20 Jongleure (8 mit Sockel)
- 28 Affen

Für wen ist dieses Spiel

CIRCUS! ist ein Spiel für 2 bis 5 Spieler und geeignet für Spieler ab 8 Jahren.

Spieldauer

Ein Spiel dauert ungefähr 20 Minuten.

Spielvorbereitung

3 - 5 Spieler (Regeln für 2 Spieler finden Sie unten)

- Lege die Zirkusdirektorin und die 4 Superartisten zur Seite
- Mische alle übrigen Karten und gib jedem Spieler 6 Karten
- Zähle 10 Karten ab, mische die Zirkusdirektorin darunter und mische den Stapel
- Lege diesen Stapel zur Seite
- Lege 4 Karten offen in die Mitte
- Mische jetzt die drei Superartisten (ohne Applausymbol) unter den Rest der Karten
- Lege jetzt den Stapel, indem sich die Zirkusdirektorin befinden, unter den großen Stapel.
- Stecke den 'Superartisten mit Applaus' so etwa in die Mitte des Stapels.
- Bestimme der Startspieler.

Spielverlauf

Der Startspieler beginnt. Darnach ist der Spieler links von ihm an der Reihe. Derjenige, der am Zug ist, muss eine der folgende Aktionen durchführen:

- Nimm von den offenliegenden Karten alle Karten derselben Farbe auf die Hand.
- Nimm eine Karte des geschlossenen Stapels auf die Hand.
- Stehle eine zufällige Karte aus der Hand eines anderen Spielers.

Nach dieser Aktion darf ein Spieler, wenn er will, eine Zirkusdarbietung auf den Tisch legen. Es darf nur eine Darbietung auf einmal auf den Tisch gelegt werden.

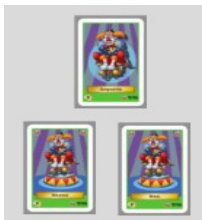
Hiernach werden eventuell offenliegende Karten aus dem großen Stapel ergänzt, bis dort wieder 4 Karten liegen. Danach ist der nächste Spieler dran.

Das Ablegen einer Zirkusdarbietung

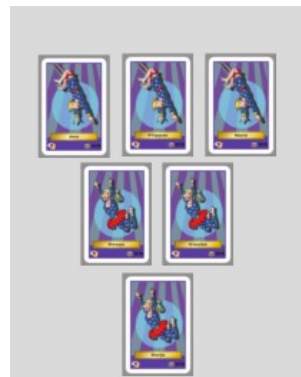
Es gibt sechs verschiedene Artisten im Zirkus.

Eine Darbietung kann nur aus einer Art von Artisten bestehen.

Ein Superartist zählt als jede Sorte Artist.



Beim Trapez gibt es eine hängende und eine fliegende Karte. Eine Trapezdarbietung wird als umgekehrte Pyramide abgelegt.



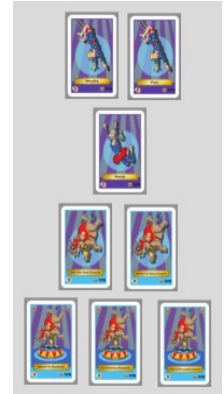
Beim Trapez gibt es eine hängende und eine fliegende Karte. Eine Trapezdarbietung wird als umgekehrte Pyramide abgelegt.

Die Karten mit Sockel müssen in die unterste Reihe der Pyramide gelegt werden. Die Karten ohne Sockel dürfen nur in die oberen Reihen gelegt werden.

Es dürfen später im Spiel keine anderen Karten an der Darbietung angelegt werden.

Besondere Regeln

- Die Trapezdarbietung hat eine besondere Funktion. Die Trapezdarbietung kann einzeln abgelegt werden oder als Teil einer Kombination. In diesem Fall ersetzt die unterste Karte der Trapezdarbietung die oberste Karte der anderen Darbietung. Darunter kommt eine Darbietung von mindestens fünf Karten.



- Die Kombination wird ganz abgelegt oder wird später im Spiel an die Trapezdarbietung angefügt. Bei einer Kombination zählt die unterste Trapezkarte sowohl bei der unteren Darbietung wie auch bei der eigenen Trapezdarbietung mit.
- Alle Darbietungen müssen aus mindestens drei Karten bestehen, die Affendarbietung muss aus mindestens sechs Karten bestehen.
- Wird ein Superartist aufgedeckt oder aus dem großen Stapel gezogen, so wird dieser vor dem aktuellen Spieler aufgedeckt. Wenn es ein Superartist mit Applausymbol ist, werden zuerst die Punkte gezählt.
- Jeder Superartist wird versteigert. Jeder Spieler darf nun bis zu 4 verdeckte Karten aus seiner Hand bieten. Wenn alle Spieler ihr Gebot gemacht haben, werden die Karten aufgedeckt. Der Spieler, der den höchsten Punktwert bietet, erhält im Tausch gegen die gebotenen Karten den Superartisten. Die anderen Spieler behalten ihre Karten. Der aktuelle Spieler darf dann mit seinem Zug fortfahren.
- Wenn zwei oder mehr Spieler gleich viele Punkte bieten, gewinnt derjenige, der die höchste Karte aufgedeckt hat (Elefant, Trapez, Clown, Jongleur, Affe, Tiger). Wenn beide Spieler eine gleich hohe Karte aufgedeckt haben, entscheidet die zweithöchste Karte. Haben beide Spieler genau gleiche Karten geboten, dürfen Sie noch Ihr gebot mit eine Karte aus der Hand erhoehen. Will keiner der Spieler mehr eine Karte bieten, wird der Superartist aus dem Spiel entfernt.





Elefant:	3 Gebotspunkte
Trapeze:	2 Gebotspunkte
Clown:	2 Gebotspunkte
Jongleur:	2 Gebotspunkte
Affe:	1 Gebotspunkte
Tiger:	0 Gebotspunkte

- Wenn ein Spieler am Ende des Spiels einen oder mehrere Tiger auf der Hand hat, neutralisiert jeder Tiger eine eigener Darbietung nach Wahl des Spielers. Für diese Darbietungen erhält der Spieler keine Punkte. Bei Kombinationen gibt es für die komplette Darbietung keine Punkte. Tiger keine können keine eigenständigen Trapezdarbietungen neutralisieren.
- Wenn ein Spieler am Ende de Spiels Karten übrig hat, erhält er Strafpunkte. Jede Karte nach der fünften Karte gibt einen Strafpunkt pro Karte. Für fünf oder weniger Karten erhält man keine Strafpunkte.
- Falls in zwei aufeinanderfolgenden Runden keine der offenen Karten aus der Mitte aufgenommen wurde, werden diese aus dem Spiel entfernt und durch 4 Neue Karten ersetzt. Tip: Drehe die Karten in der Mitte nach jeder Runde um einen Vierteldrehung, damit du sehen kannst, wann die 2 Runden vorbei sind.

Ende des Spiels

Das Spiel ist vorbei, wenn die Zirkusdirektorin gezogen wird. Jeder Spieler darf nun noch eine Darbietung auf den Tisch legen (auch Kombinationen). Jetzt werden die Punkte gezählt. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Applauspunkten.

Symbole auf den Karten

-  **4/4** Gesamtanzahl Karten mit Sockel/ ohne Sockel
-  Gebotspunkte: Wert der Karte beim Bieten für den Superartisten.
-  Applaus: Nach dem Aufdecken dieser Karte werden die Punkte gezählt.
-  Karte mit Sockel

Pyramiden größe	Affen	Jongleure	Clowns	Trapeze	Elefanten	Tiger
3	-	3	4	3	5	6
6	7	8	9	10	12	20
10	15	18	20	21	24	33
15	27	40	44		53	
21	56					
28	100					

Spiel für 2 Spieler

Vorbereitung:

Nimm alle Jongleure aus dem Spiel, diese spielen nicht mit.
Nimm 2 Superartisten aus dem Spiel, diese spielen nicht mit.

Lege die Zirkusdirektorin und die 2 übrigen Superartisten zur Seite.

- Mische die Karten.
- Gib beiden Spielern 6 Karten.
- Zähle 10 Karten ab. Mische die Zirkusdirektorin unter diese Karten. Lege diesen Stapel zur Seite.
- Lege 4 Karten offen in die Mitte.
- Verteile die restlichen Spielkarten auf 3 ungefähr gleich große Stapel.
- Mische unter 2 dieser Stapel jeweils einen Superartisten.
- Lege diese Stapel auf den Stapel mit der Zirkusdirektorin.
- Lege den Stapel ohne Superartisten obenauf.
- Bestimme den Startspieler.

Folge weiter den Standardregeln mit folgender Ausnahme:

Neben den normalen Aktionen gibt es eine Zusatzaktion. Wenn dein Gegenspieler eine Pyramide auf den Tisch gelegt hat, von der du eine Karte für deine eigene Pyramide benutzen kannst, kannst du diese Karte aus der Darbietung deines Gegners nehmen und durch die oberste Karte aus dem großen Stapel ersetzen.

Die Karte, die aus der Pyramide des Gegenspielers entfernt wurde, muss sofort in einer Pyramide auf den Tisch gelegt werden.

Der Spieler, dessen Karte ersetzt wurde, darf nun gucken, welche Karte es ist. Ist es ein Superartist oder die Zirkusdirektorin, dann wird diese sofort aufgedeckt und durch die folgende oberste Karte des großen Stapels ersetzt. In diesem Fall wird die Zirkusdirektorin oder der Superartist erst abgehandelt, wenn die Darbietung auf den Tisch gelegt worden ist.

- Jede Karte bleibt für die übrigen Spieler verdeckt liegen.
- Tigerkarten und Joker dürfen nicht aus einer Pyramide geholt werden
- Eine Darbietung muss mindestens die Hälfte der Originalkarten behalten.

Am Ende des Spiels wird der Wert der Karten zu deinen Punkten hinzugezählt (der Wert steht links unten auf der Karte). Ein Tiger hat den Wert 0, aber er verdoppelt den Wert aller Karten in deinen Pyramiden.

Nach jedem Joker werden die Punkte gezählt (es wird also 3x gezählt).