

DREAMWORKS MADAGASCAR CATAN JUNIOR

Manege frei für die tierischen Helden aus Madagascar! Ihr seid als Löwe Alex, Nilpferd Gloria, Zebra Marty und Giraffe Melman mit dem Wanderzirkus unterwegs. Jeder von euch möchte als Erster seine Zirkuszelte auf dem Spielplan errichten. Dafür benötigt ihr so „Dies und Das“, zum Beispiel Holz, Sand und Popcorn. Und wer seine Zirkuszelte clever platziert, bekommt mit etwas Glück schnell alles für sein nächstes Zelt zusammen ...



DAS SPIELMATERIAL

1 zweiseitiger Spielplan, 1 Würfel, 28 Zirkuszelte (je 7 pro Farbe), 28 Zirkuswagen (je 7 pro Farbe), 1 Figur „Tierkontrolleurin“ mit Standfuß, 16 Pinguin-Karten, 90 Plättchen „Dies und Das“ (je 18 Wolle, Holz, Sand, Popcorn und Cocktails), 4 Tierkarten

VOR DEM ERSTEN SPIEL ...

★ Löst alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln.

★ Steckt die Figur „Tierkontrolleurin“ in den Standfuß.

★ Schaut euch gemeinsam den Spielplan und die Plättchen „Dies und Das“ an: Es gibt **5 verschiedene Arten von Landschaftsfeldern**, auf denen ihr **5 verschiedene Sorten Plättchen „Dies und Das“** bekommen könnt:



★ An die Landschaftsfelder grenzen **Wege für die Zirkuswagen** und **Bauplätze für die Zirkuszelte** an.



VOR JEDEM SPIEL ...

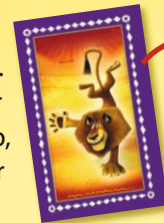
★ Legt den **Spielplan** in die Tischmitte. Wenn ihr **zu dritt oder zu viert** spielt, dann legt ihr die **Seite des Spielplans** nach oben, auf der **4 Pinguine** zu sehen sind.



Zu zweit spielt ihr mit der **Spielplanseite**, auf der **nur 2 Pinguine** abgebildet sind.



★ Jeder von euch sucht sich eine **Tierkarte** aus. Legt diese mit dem Tier nach unten vor euch ab, sodass die Seite mit der Übersicht zu sehen ist.



★ Legt den **Würfel** neben dem Spielplan bereit.

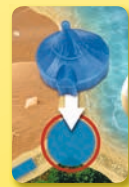


★ Dann entscheidet sich jeder von euch für eine Spielerfarbe und nimmt sich die **7 Zirkuszelte** und die **7 Zirkuswagen** in dieser Farbe.



Wenn ihr **zu zweit** spielt, verwendet ihr **nur die roten und die lilafarbenen Zirkuszelte und Zirkuswagen** – die gelben und die blauen legt ihr in die Schachtel.

Einige Bauplätze und Wege sind in den Spielerfarben markiert. Das sind die **Start-Bauplätze** für die Zirkuszelte und die **Start-Wege** für die Zirkuswagen.



Start-Bauplatz Start-Weg

Stellt **je 2 eurer Zirkuszelte und Zirkuswagen** auf die zu eurer Farbe passenden Start-Bauplätze und Start-Wege auf dem Spielplan. Die restlichen 5 Zirkuszelte und 5 Zirkuswagen legt ihr als eigenen Vorrat vor euch ab.

★ Die Figur „Tierkontrolleurin“ stellt ihr auf das **Feld der Tierkontrolleurin** auf dem Spielplan.



- ★ Mischt die **16 Pinguin-Karten** und legt sie als Stapel mit der Pinguin-Seite nach oben neben den Spielplan.



- ★ Sortiert die **90 Plättchen „Dies und Das“** und legt sie getrennt voneinander als **allgemeinen Vorrat** neben dem Spielplan bereit.



- ★ Anschließend legt ihr von **jeder Sorte 1 Plättchen auf die 5 Tauschfelder** auf dem Spielplan.



- ★ Dann bekommt jeder von euch noch **1 Plättchen Holz und 1 Plättchen Sand** aus dem allgemeinen Vorrat. Legt die beiden Plättchen als eigenen Vorrat vor euch ab.



WORUM GEHT'S?

Ziel des Spiels ist es, **als Erster alle seine 7 Zirkuszelte gebaut zu haben**. Um ein Zirkuszelt bauen zu können, braucht ihr „Dies und Das“: je 1 Plättchen Holz, Wolle, Sand und Popcorn. Die Plättchen bekommt ihr über die Landschaftsfelder auf dem Spielplan, an denen ihr bereits Zirkuszelte gebaut habt.

WIE WIRD GESPIELT?

Ihr seid nacheinander als **Zirkus-Chef** an der Reihe, der Jüngste von euch beginnt. Der Zirkus-Chef **würfelt** und bestimmt dadurch, welche Plättchen „Dies und Das“ an die Spieler verteilt werden. Danach darf der Zirkus-Chef in beliebiger Reihenfolge Zirkuszelte und Zirkuswagen **bauen und/oder Pinguin-Hilfe anfordern**. Hat er dafür nicht die passenden Plättchen, kann er jederzeit „Dies und Das“ **tauschen**. Anschließend wird sein linker Nachbar der neue Zirkus-Chef.

Ein Spielzug besteht also aus den folgenden Aktionen:

IMMER: 1. WÜRFELN und PLÄTTCHEN SAMMELN

OPTIONAL: 2. BAUEN

und/oder

PINGUIN-HILFE ANFORDERN

und/oder

TAUSCHEN

Zu 1. WÜRFELN und PLÄTTCHEN SAMMELN



- ★ **Zeigt der Würfel eine Zahl zwischen 1 und 5?**

Das Würfelergebnis des Zirkus-Chefs gilt nicht nur für ihn selbst, sondern **für alle Spieler. Jeder kann „Dies und Das“ bekommen!**

Die Landschaftsfelder zeigen Zahlen von 1 bis 5. **Für jedes eurer Zirkuszelte**, das ihr an einem **Landschaftsfeld mit der gewürfelten Zahl** gebaut habt, bekommt ihr **1 Plättchen „Dies und Das“** aus dem allgemeinen Vorrat. (Für mehrere Zirkuszelte an Landschaftsfeldern der gewürfelten Zahl bekommt ihr also auch mehrere Plättchen. Wer dort kein Zirkuszelt hat, bekommt kein Plättchen.) Welche(s) Plättchen ihr erhaltet, zeigen euch die Abbildungen über den Zahlen der Landschaftsfelder (siehe Seite 1).



Beispiel: Würfelt Spieler Violett eine „1“, bekommt er 1 Plättchen Wolle, weil er 1 Zirkuszelt an der Schafswiese links oben hat. Spieler Rot hat dort 3 Zirkuszelte und bekommt deshalb 3 Plättchen Wolle. Aber auch der Strand rechts oben zeigt die Zahl „1“. Hier bekommt Spieler Gelb 1 Plättchen Sand und Spieler Blau 3. Für den Wald mit der „1“ rechts unten bekommen Spieler Violett und Spieler Rot außerdem noch je 1 Plättchen Holz.

- ★ **Zeigt der Würfel die Zahl „6“?**

Achtung, Tierkontrolleurin!

Würfelt der Zirkus-Chef die Zahl „6“, vertreibt er die böse Tierkontrolleurin. Der Zirkus-Chef **muss die Figur der Tierkontrolleurin auf ein beliebiges anderes Landschaftsfeld versetzen**. Zur Belohnung bekommt der Zirkus-Chef **2 Plättchen aus dem allgemeinen Vorrat**. Diese müssen der Sorte des Landschaftsfelds entsprechen, auf das er die Figur versetzt hat. Die übrigen Spieler bekommen in diesem Spielzug keine Plättchen.



Achtung, die Tierkontrolleurin behindert euch!

Solange die Tierkontrolleurin auf einem Landschaftsfeld steht, ist dieses Feld gesperrt. Ihr bekommt für eure Zirkuszelte an diesem Landschaftsfeld keine Plättchen, wenn die Zahl dieses Landschaftsfelds gewürfelt wird!

Sammelt „Dies und Das“!

Bekommt ihr Plättchen „Dies und Das“, legt ihr sie vor euch ab. Damit könnt ihr etwas bauen oder Pinguin-Hilfe anfordern, wenn ihr als Zirkus-Chef an der Reihe seid ...

Zu 2. BAUEN und/oder PINGVIN-HILFE ANFORDERN und/oder TAUSCHEN

Der Zirkus-Chef darf einen oder mehrere Zirkuswagen und/oder Zirkuszelt(e) BAUEN und/oder PINGVIN-HILFE ANFORDERN. Dafür muss er bestimmte Plättchen abgeben und in den allgemeinen Vorrat legen. Welche Plättchen ihr abgeben müsst, könnt ihr in der Übersicht auf eurer Tierkarte sehen.



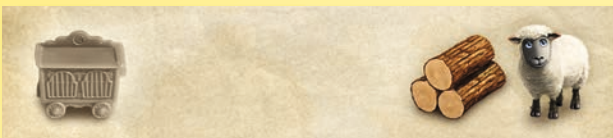
BAUEN

★ Jedes Zirkuszelt kostet:



- 1 Plättchen **Holz** (für die Manege)
- 1 Plättchen **Wolle** (für das Zeltdach)
- 1 Plättchen **Sand** (für den Manegenboden) und
- 1 Plättchen **Popcorn** (für die Zuschauer)

★ Jeder Zirkuswagen kostet:



- 1 Plättchen **Holz** (für den Wagen selbst) und
- 1 Plättchen **Wolle** (für die Vorhänge)

Achtung, Bauregeln!

- ★ Ein **Zirkuszelt** dürft ihr nur auf einem **freien Bauplatz neben einem eurer eigenen Zirkuswagen** bauen.
- ★ Einen **Zirkuswagen** dürft ihr nur auf einem **freien Weg** bauen, der **an eines eurer eigenen Zirkuszelte angrenzt**.
- ★ Auf jedem Bauplatz darf immer nur 1 Zirkuszelt, auf jedem Weg immer nur 1 Zirkuswagen gebaut werden!

Beispiel: So dürft ihr bauen!



Beispiele: So dürft ihr **NICHT** bauen!



Hier fehlt ein Zirkuswagen!



Hier fehlt ein Zirkuszelt!

PINGVIN-HILFE ANFORDERN

Die Pinguine aus Madagascar haben eine Menge Tricks auf Lager. Um die Hilfe der Pinguine anzufordern, müsst ihr folgende Plättchen für die Pinguine in den allgemeinen Vorrat abgeben:



- 1 Plättchen **Sand**
- 1 Plättchen **Popcorn**
- 1 Plättchen **Cocktail**

Die Pinguine lieben es, am Strand zu faulenzen, Popcorn zu essen und Cocktails zu schlürfen!



Dafür dürft ihr 1 Pinguin-Karte vom Stapel ziehen. Je nach Karte helfen die Pinguine euch, die Tierkontrolleurin zu vertreiben, „Dies und Das“ zu bekommen oder sogar kostenlos 1 Zirkuszelt oder 1 Zirkuswagen zu bauen.



Zieht einer von euch 1 Pinguin-Karte vom Stapel, deckt er sie sofort auf und führt aus, was darauf zu sehen ist. Dafür gibt es **3 Möglichkeiten**:

★ „Dies und Das“ nehmen

Du darfst dir die abgebildeten Plättchen aus dem Vorrat nehmen, zum Beispiel 2 Popcorn und 2 Holz.



★ Bauen

Du darfst sofort 1 Zirkuszelt **ODER** 1 Zirkuswagen bauen, ohne dafür bezahlen zu müssen.



★ Tierkontrolleurin vertreiben

Versetzt sofort die Figur der Tierkontrolleurin auf ein beliebiges anderes Landschaftsfeld und nimm dir 2 Plättchen „Dies und Das“ der entsprechenden Sorte.



Achtung: Aufgedeckte Pinguin-Karten lässt jeder bis zum Ende des Spiels offen vor sich liegen!

Die Pinguine bringen aber noch einen weiteren Vorteil:

Sie lenken die Tierkontrolleurin mit ihren Kunststücken ab. Wenn du als Erster eine Pinguin-Karte hast, stellst du 1 Zirkuszelt (aus deinem Vorrat) auf den gestrichelten Kreis im Feld der Tierkontrolleurin auf dem Spielplan – ohne dafür noch etwas zu bezahlen!



Für 1 Zirkuszelt auf dem Feld der Tierkontrolleurin bekommt man zwar keine Plättchen, aber man hat 1 Zirkuszelt mehr gebaut. So kann man schneller alle seine 7 Zelte bauen – und gewinnen!

Allerdings gilt: Es kann immer nur 1 Zirkuszelt auf dem Feld der Tierkontrolleurin stehen!

Hat ein Mitspieler später gleich viele aufgedeckte Pinguin-Karten vor sich liegen, darf keiner das Feld der Tierkontrolleurin für sich beanspruchen. Das Zirkuszelt muss zurück in den eigenen Vorrat gelegt werden.

Gibt es irgendwann wieder einen Spieler, der **alleine die meisten aufgedeckten Pinguin-Karten** vor sich liegen hat, stellt dieser Spieler eines seiner Zirkuszelte auf das Feld der Tierkontrolleurin und so weiter.

TAUSCHEN

Hat der Zirkus-Chef nicht die passenden Plättchen, um etwas zu bauen oder Pinguin-Hilfe anzufordern?

Kein Problem, denn er kann auch Plättchen tauschen!

Dafür gibt es **2 Möglichkeiten**:

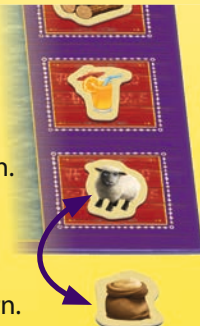
★ **Tausch 1 : 1 mit EINEM Plättchen von den Tauschfeldern** und/oder

★ **Tausch 2 : 1 mit Plättchen aus dem Vorrat**

Die **Reihenfolge** beim Tauschen **ist beliebig** – der Zirkus-Chef kann zuerst 1 Plättchen von den Tauschfeldern tauschen und dann mit dem Vorrat oder andersherum. Davor, danach oder zwischendurch kann er bauen und/oder Pinguin-Hilfe anfordern.

★ **Tausch 1 : 1 mit EINEM Plättchen von den TAUSCHFELDERN**

Der Zirkus-Chef darf in seinem Spielzug 1 Plättchen von einem Tauschfeld nehmen. Dafür muss der Zirkus-Chef 1 Plättchen „Dies und Das“, das er bereits gesammelt hat, auf das Tauschfeld legen. So liegen immer 5 Plättchen auf den 5 Tauschfeldern.



Achtung: 1 : 1 mit den Tauschfeldern dürft ihr nur **EINMAL** pro Spielzug tauschen!

★ **Tausch 2 : 1 mit Plättchen aus dem VORRAT**

Der Zirkus-Chef darf in seinem Spielzug 2 eigene Plättchen „Dies und Das“ einer Sorte gegen 1 **BELIEBIGES** Plättchen einer anderen Sorte aus dem allgemeinen Vorrat tauschen.

Beispiel:



2 eigene Plättchen Holz gegen 1 Plättchen Popcorn aus dem Vorrat tauschen.

2 : 1 mit dem allgemeinen Vorrat dürft ihr in einem Spielzug **mehrmals** tauschen.

SPIELEND

Sobald einer von euch **alle seine 7 Zirkuszelte gebaut** hat (das Zirkuszelt auf dem Feld der Tierkontrolleurin zählt mit), endet das Spiel sofort und dieser Spieler gewinnt.

WAS PASSIERT, WENN ...?

★ **Wenn auf den 5 Tauschfeldern 5 gleiche Plättchen liegen**, es also keine Auswahl mehr gibt, dann legt der Zirkus-Chef diese Plättchen in den allgemeinen Vorrat. Anschließend legt er wieder 1 Plättchen von jeder Sorte auf die 5 Tauschfelder (wie zu Beginn des Spiels).

★ **Wenn der Stapel mit Pinguin-Karten leer ist**, kann kein Spieler mehr die Pinguine anfordern.

★ **Wenn der Vorrat an Plättchen einer Sorte einmal nicht ausreichen sollte**, müssen alle Spieler alle Plättchen dieser Sorte zurück in den Vorrat legen. Plättchen dieser Sorte werden erst wieder ab der nächsten Runde verteilt.

DAS SPIEL FÜR PROFIS

Der Zirkus-Chef darf auch mit den anderen Spielern „Dies und Das“ tauschen – 1 Plättchen oder auch mehrere Plättchen.

Beispiel: Der Zirkus-Chef möchte 1 Zirkuswagen bauen. Er hat bereits 1 Plättchen Wolle, aber kein Plättchen Holz. Allerdings hat er noch 1 Plättchen Sand, das er gerade nicht braucht. Nun kann der Zirkus-Chef die Mitspieler fragen, ob jemand 1 Plättchen Sand gegen 1 Plättchen Holz tauschen möchte. Stimmt ein Mitspieler zu, dann werden die beiden Plättchen ausgetauscht – und der Zirkus-Chef kann 1 Zirkuswagen bauen.

© 2012 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH und Co. KG, Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart,
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199, info@kosmos.de, kosmos.de
Autor: Klaus Teuber, catan.com, Lizenz: Catan GmbH © 2012
Madagascar 3 © 2012 DreamWorks Animation L.L.C.
Illustration: Madagascar 3 und Andreas Resch
Gestaltung: Madagascar 3 und Fine Tuning, Michaela Kienle
Redaktion: Sandra Dochtermann
Design der Spielfiguren: Andreas Klobner