

ZIRKUS FINITO



Ein tierisch gutes Mau-Mau Spiel
für 2- 8 Spieler ab 7 Jahren!

Requisiten: 98 Spielkarten (Rückseite Orange/Gelb), 23 Punktechips (1-3) und eine Manege.

Programm: Alle Spieler versuchen mit Übersicht und Kartenglück, ihre Karten zuerst in die Manege zu spielen, um Punktechips zu erhalten.

Vorbereitung: Bei 2 bis 5 Spielern werden nur die Karten mit oranger Rückseite benötigt (bei mehr als 5 Spielern alle 98 Karten). Diese werden gemischt und jeweils 8 Karten an die Spieler verdeckt verteilt. Die restlichen Karten bilden den Nachziehstapel, der mit der Manege und den Punktechips in die Tischmitte gelegt wird. Der beste Jongleur ist Startspieler und beginnt die Vorstellung...

Manege frei! Der Startspieler legt eine seiner Karten als Startkarte in die Manege. Nun folgt der nächste Spieler, indem er **eine Karte des selben Tieres (Wert) oder der selben Farbe** auf die zuvor gespielte Karte in die Manege legt. Kann oder will er keine Karte ablegen, muss er eine Karte nachziehen. Diese darf er sofort spielen, wenn sie passt. Von Zeit zu Zeit werden alle Karten der Manege (bis auf die oberste) gemischt und unter den Nachziehstapel gelegt.

Die graue Sonderkarten:

Der Zirkusdirektor: Wer einen Direktor spielt, darf sich einen der fünf möglichen Werte wünschen. Die Mitspieler spielen nun alle reihum Karten, die dem gewünschten Wert des Direktors entsprechen. Zuletzt muss der Ausspieler in seinem gewünschten Wert bedienen oder nachziehen, bevor der nächste Spieler an die Reihe kommt. Kann kein Spieler bedienen, darf der nun folgende Spieler, eine Karte in den fünf möglichen Werten des Direktors (z.B. 1-5) spielen oder eine graue Sonderkarte ablegen.

Die Clownkarten: Wer einen Clown spielt, darf sich eine neue Farbe wünschen. Die nächste Karte muss nun der Farbe entsprechen oder eine weitere graue Karte sein.

Die Schlange: Die Schlange kann immer abgelegt werden, wenn ihr Besitzer an die Reihe kommt. Jedoch wird sie nicht auf die letzte Karte in der Manege gelegt, sondern unter den Stapel geschoben.

Die grauen Karten dürfen immer gespielt werden, wenn ein Spieler an der Reihe ist. Aber keine Aktionen (wie Käfig, Zugabe oder Zirkusdirektor) beeinflussen.

Die bunten Sonderkarten:



Der Pfeil: Diese Karte ändert die **Spielrichtung**. Im Spiel zu zweit kommt der Ausspieler erneut an die Reihe.



Der Käfig: Diese Karte zwingt **alle** Mitspieler reihum **zum Aussetzen**, wenn keiner von ihnen einen Käfig legt. Spielt ein weiterer Spieler ebenfalls einen Käfig, müssen nun alle, bis auf ihn, aussetzen. Danach muss er eine neue Karte auspielen oder passen.



Die Zugabe: Zugabekarten (+) zwingen reihum **alle Spieler** (je nach Karte) **eine oder zwei Karten nachzuziehen**. Auf jede Zugabe kann eine weitere Zugabe gespielt werden, gleich welcher Farbe oder Menge (+1/+2). Dadurch wird sich ein Spieler vom Nachziehen befreit und zwingt nun die folgenden Spieler, die auf seiner Karte angegebene Menge nachzuziehen. Wer Karten nachziehen muss, darf keine neue Karte auspielen. Wurde keine neue Zugabe gespielt, bedient der letzte Ausspieler mit einer Karte der selben Farbe oder passt.

Ende der Vorstellung: Spielt ein Spieler seine vorletzte Karte in die Manege, muss er „**ZIRKUS!**“ sagen. Vergisst er dies, bekommt er eine Karte vom Stapel. Spielt ein Spieler seine letzte Karte, sagt er „**FINITO!**“ und beendet die Vorstellung. Er bekommt einen Clownchip und hat somit 3 Punkte. Alle Spieler mit bis zu 3 Restkarten bekommen 2 Punkte und alle Spieler mit weniger als 6 Restkarten erhalten noch einen Punkt. Der Spieler mit den meisten Karten beginnt die neue Vorstellung. Der Spieler, der nach insgesamt 3 Vorstellungen die meisten Punkte besitzt, gewinnt und wird neuer Zirkusdirektor.

DIE KINDERVORSTELLUNG (ab 5 Jahren)! Alle Zirkusdirektoren kommen aus dem Spiel. Ein Käfig bringt nur den folgenden Spieler zum Aussetzen und bei einer Zugabe muß der folgende Spieler entsprechend Karten nachziehen und aussetzen. Das Spiel wird in beiden Fällen durch den nun folgenden Spieler fortgesetzt. Eine Wertung entfällt.

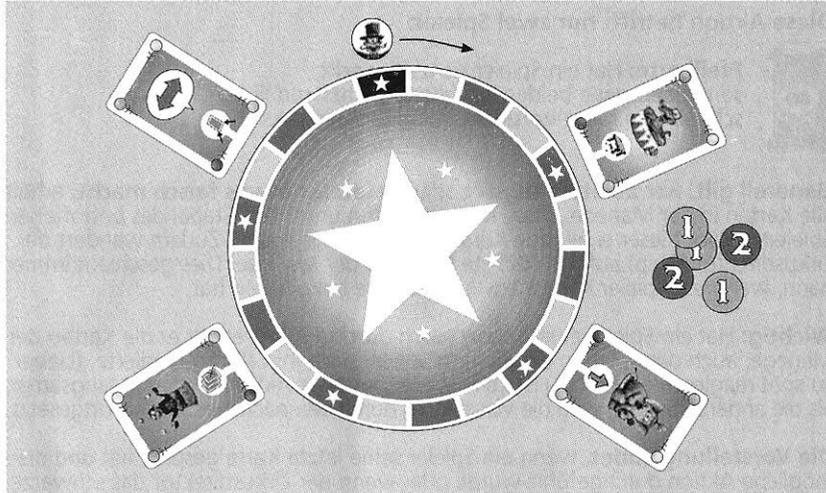
© Frank Stark, Krokospiel

ZIRKUS AKTIONII

Ein turbulenter Kartenspaß für 3 bis 8 Spieler ab 7 Jahren!

Requisiten: 98 Zirkuskarten, 6 Vorgabekarten (weiße Rückseite), 1 Manege, 1 Zirkusdirektorchip und 23 Punktechips.

Aufbau: Die Manege kommt in die Tischmitte. Der Zirkusdirektor (Chip) wird neben das schwarze Feld der Manege gelegt. Von den 6 Vorgabekarten werden im ersten Spiel 4 beliebige Karten um die Manege herum verteilt. Die Punktechips kommen in greifbare Nähe. Die Zirkuskarten werden gemischt und an die Spieler gleichmässig verteilt (Restkarten werden vorerst nicht benötigt) Bei weniger als 6 Spielern erhält jeder Spieler 16 Karten. Jeder Spieler nimmt seine Karten als verdeckten Stapel auf die Hand.



Manege frei! Der jüngste Spieler beginnt das Spiel, indem er eine Karte offen in die Manege legt. Danach spielt sein rechter Nachbar eine neue Karte in die Manege (usw.). Die Karten müssen immer so gespielt werden, dass ihr Ausspieler sie zuletzt sieht.

Es gibt Karten, die eine Aktion auslösen, und andere, bei denen keine Aktion ausgeführt werden darf (z.B. bei einem Bär). Die Vorgabekarten bestimmen die Aktion und das Kartenmotiv, bei der die Aktion durchgeführt werden muss.

Diese Aktionen betreffen alle Spieler:



Käfig Mit einer Hand auf die Karten in der Manege klatschen.



Hase Alle Spieler machen mit einer Hand (hinter ihrem Kopf) Hasenohren.



Krokodil Beide Hände (mit den Karten) unter den Tisch.

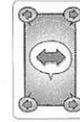


Elefant Aufstehen und „Törööh!“ sagen.



Affe Alle Handkarten schnell verdeckt ablegen.

Diese Aktion betrifft nur zwei Spieler:



Pfeilkarte: Hat ein Spieler sie aufgedeckt, so müssen seine beiden Nachbarn (rechts und links) schnell eine Karte **verdeckt** in die Mitte legen.

Generell gilt, wer **zuletzt reagiert** oder als **letzter etwas falsch macht**, erhält alle Karten in der Manege. Diese kommen dann unter den Stapel des betroffenen Spielers, bevor dieser eine neue Karte in die Manege spielt. Zudem wandert der Zirkusdirektor (Chip) auf das nächste Randfeld der Manege. Dies geschieht immer dann, wenn ein Spieler Karten aus der Manege bekommen hat.

Wichtig: Hat ein Spieler eine Aktion falsch durchgeführt, erhält er die Karten der Manege, auch dann, wenn ein anderer Spieler nach ihm **richtig** reagierte. (Lieber zu spät reagieren als falsch!) Ist kein Spieler bei einer Aktion eindeutig langsamer als die anderen Spieler, wird die Vorstellung durch den nächsten Spieler fortgesetzt.

Die Vorstellung endet, wenn ein Spieler seine letzte Karte gespielt hat und die mögliche Aktion durchgeführt wurde oder wenn der Zirkusdirektor das schwarze Randfeld der Manege wieder erreicht hat.

Applaus: Wer die wenigsten Karten besitzt, erhält einen **Clownchip** (Wert 3).

Wer nur **1 bis 5 Karten** besitzt, erhält Chips im **Gesamtwert 2**.

Alle, die noch keinen Chip erhalten haben und **höchstens 10 Karten** besitzen, bekommen einen **Chip mit dem Wert 1**.

Danach werden alle Karten wieder gemischt und erneut verteilt. Der Spieler mit den meisten Karten der letzten Vorstellung beginnt die neue. Es werden insgesamt 3 Vorführungen gespielt.

Chipmangel: Alle Spieler müssen ihre Chips immer auf den verfügbaren größeren Wert tauschen (Mitspieler oder Vorrat). Gibt es nicht genug Chips um alle Spieler auszubezahlen, erhalten zuerst die besten Spieler (Kartenzahl) die noch vorhandenen Chips. Reichen diese nicht aus, erhält keiner von ihnen einen Chip!

DIE SONDERVORSTELLUNG!

Zusatzmaterial: 6 Vorgabekarten (rote Rückseite) und 6 Bälle (Chips).

Die sechs neuen Vorgabekarten werden um die Manege verteilt (die alten Vorgabekarten kommen aus dem Spiel). Auf die blaue Seite jeder Vorgabekarte wird je ein Ball gelegt. Dieser Ball bestimmt, welche Seite nicht im Einsatz ist (z.B. liegt der Ball links auf blauem Hintergrund, ist die rechte Seite mit gelbem Hintergrund aktiv und damit Vorgabe).

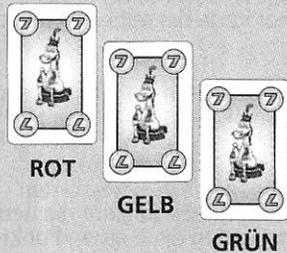
Neue Aktionen:

- Pferd** Aufstehen und „Hüjaah!“ sagen.
Seehund Alle Handkarten schnell verdeckt ablegen.

Jeder Spieler, der Karten aus der Manege nehmen muss, darf danach einen Ball auf einer der Vorgabekarten verschieben. Dadurch wird eine neue Aktion aktiv und eine andere erlischt. Die roten und grünen Karten sind zwar vom Tiermotiv abhängig, aber in ihrer Farbe immer aktiv.

Das Spiel endet wie im Grundspiel. Es steht den Spielern frei, mit nur 4 oder 5 Vorgaben, ohne Wertung und mit eigenen Aktionen zu spielen.

Diese Karten lösen eine Aktion aus



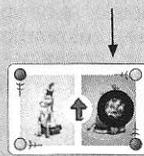
ROT

GELB

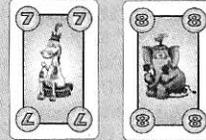
GRÜN

Diese Karten lösen keine Aktion aus

nicht aktive Seite (Ball)



aktive Seite



BLAU

Alle Elefanten

Ein paar Beispiele:

1. Eddi legt ein gelbes Pferd. Der Ball liegt auf der blauen Elefantenseite der Vorgabekarte und somit ist das Pferd aktiv. Alle Spieler müssen aufstehen und „Hüjaah!“ sagen. Rudi kommt zu spät, aber Harry hat leider vor dem Aufstehen seine Karten abgelegt. Da dies nicht der Vorgabe entspricht, erhält er alle Karten der Manege, verschiebt einen Ball auf einer der Vorgabenkarten und spielt eine neue Karte in die Manege.
2. Rudi legt eine rote Pfeilkarte. Seine beiden Nachbarn Eddi und Harry müssen reagieren. Harry legt zuerst eine seiner Karten verdeckt in die Manege. Dadurch erhält Eddi alle Karten der Manege und ist nun an der Reihe.

© Frank Stark, Krokospiele
Gewidmet Harry Zapp und Eddy Zoff!

ZIRKUS MEMO!

Ein cleveres Suchspiel für zwei Gedächtnisartisten ab 7 Jahren!

- Requisiten:** 10 gelbe und 10 blaue Karten von 1-9
5 grüne und 5 rote Karten (1, 3, 5, 7 und 9)
2 Zirkusdirektoren (1-5, 5-9)
Wichtig: Alle Karten haben orange Rückseiten.



Vorbereitung: Zuerst werden alle Karten gemischt und zu einem 5x6 großen Kartenquadrat ausgelegt.

Programmübersicht: Beide Spieler versuchen Kartenpaare zu finden. Ein Kartenpaar kann aus zwei Karten gleichen Wertes (z.B. grüne 5 und rote 5) oder zwei Karten gleicher Farbe mit auf- bzw. absteigendem Wert (z.B. 3 und 4 in Blau) bestehen. Wer die meisten Kartenpaare findet, gewinnt.

Vorstellung: Der neugierigste Spieler beginnt die Vorstellung, indem er eine oder zwei Karten aufdeckt. Hat er eine Karte aufgedeckt oder zwei Karten, die kein Kartenpaar ergeben, werden alle aufgedeckten Karten verdeckt und der Mitspieler ist am Zug. Hat er jedoch ein Kartenpaar gefunden, erhält er das Paar und bleibt am Zug, um eine von zwei möglichen Aktionen durchzuführen:

1. Er kann eine Karte aufdecken und diese zur **Pflichtkarte** bestimmen, indem er „Pflicht!“ sagt. Der Mitspieler muss nun die Pflichtkarte wieder verdecken oder eine zusätzliche Karte aufdecken. Findet er dabei ein Kartenpaar, bleibt er am Zug.
2. Er deckt zuerst eine Karte auf und danach eine zweite Karte. Findet er nun ein Paar, erhält er es und bleibt am Zug, um erneut eine der beiden Aktionen durchzuführen. Findet er bei diesem Doppelzug kein Paar, verliert er das zuletzt gewonnene Paar an seinen Mitspieler.

Zirkusdirektor: Wird als erste Karte ein Zirkusdirektor aufgedeckt, ist eine der 5 Zahlen dieser Karte anzusagen! Entspricht die nächste Karte der Ansage, so erhält der Spieler die beiden Karten. Ein Kartenpaar ergibt sich auch, wenn der Zirkusdirektor als zweite Karte aufgedeckt wird und die zuvor aufgedeckte Karte einer Zahl des Direktors entspricht (z.B. auf eine Karte mit dem Wert 3 folgt ein Zirkusdirektor von 1-5).

Schlussapplaus: Ist ein Spieler an der Reihe und hat noch keine Karte aufgedeckt, kann er den Schlussapplaus verkünden. Das heißt, er zweifelt an, dass es noch ein Kartenpaar gibt. Dazu werden alle Karten aufgedeckt. Wenn kein Paar mehr vorhanden ist, erhält er zwei beliebige Karten und die Vorstellung ist beendet. Gibt es noch ein Paar (oder mehrere), so erhält der Mitspieler alle noch gefundenen Kartenpaare und die Wertung erfolgt.

Die Vorstellung endet mit dem Schlussapplaus oder einer leeren Tischmitte. Danach zählt jeder seine Kartenpaare. Wer die meisten Paare nach drei Vorstellungen gefunden hat, gewinnt das Spiel.

© Frank Stark, Krokospiel

05152/DM/2C