

FLÖHE, TIERE, ATTRAKTIONEN!



von Reiner Knizia

SPIELIDEE

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Karten zu sammeln und damit am Ende die höchste Punktwertung zu erzielen. Karten mit Zirkusattraktionen werden in der Tischmitte zu einer Reihe ausgelegt. Aus dieser Reihe darf ein Spieler eine Karte aussuchen, um damit Trios zu bilden, welche Bonuspunkte bringen. Der Spieler kann auch zusätzliche Karten aufdecken und an die Reihe anlegen, um seine Gewinnchancen zu verbessern. Wird aber eine Attraktion aufgedeckt, die bereits in der Reihe liegt, kommt es zum **Tusch** und der Spieler erhält keine Karte. Das Spiel endet, wenn ein Spieler die Gala-Vorstellung ausruft oder alle Karten aufgedeckt wurden. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Spieler: 3 - 5
Alter: ab 7 Jahren
Dauer: ca. 15 Minuten

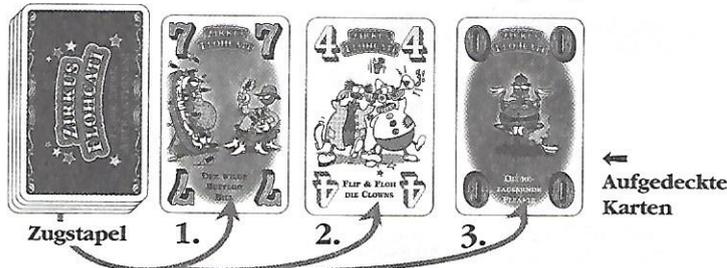
Inhalt:
 80 Zirkuskarten
 mit den Zahlenwerten
 0 bis 7 in zehn Farben
 9 Aktionskarten
 1 Spielanleitung

SPIELVORBEREITUNG

Auf den Zirkuskarten sind zehn verschiedene Attraktionen des Zirkus in verschiedenen Farben abgebildet. Desweiteren gibt es noch drei unterschiedliche Aktionskarten mit Sonderfunktion. Die Zirkuskarten und die Aktionskarten werden zusammen gemischt und als Zugstapel verdeckt in die Tischmitte gelegt. Der jüngste Spieler beginnt, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

SPIELVERLAUF

Wer am Zug ist, darf so viele Karten vom Stapel aufdecken, wie er möchte und die aufgedeckten Karten offen in einer Reihe neben den Stapel legen.



Alle Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt.

Wer am Zug ist, kann beliebig viele Karten aufdecken und diese in einer Reihe anlegen. Es sei denn, er zieht eine **Aktionskarte** oder es kommt zum **Tusch**.

Es sei denn, er deckt eine Attraktion (Farbe) auf, die bereits in der Reihe liegt. Sobald dies passiert, kommt es zum **Tusch**.

Tusch

Eine bereits in der Reihe vorhandene Attraktion (der Zahlenwert spielt keine Rolle!) wurde erneut aufgedeckt. Die aufgedeckte, doppelte Attraktion kommt auf den Ablagestapel, und der Zug des Spielers ist sofort beendet.



Deckt ein Spieler eine bereits in der Reihe vorhandene Attraktion erneut auf, wird diese sofort auf den Ablagestapel gelegt und der Zug des Spielers ist beendet.

Karte nehmen

Solange es nicht zu einem **Tusch** kommt, kann der Spieler, der am Zug ist, beliebig viele Karten nacheinander aufdecken. Möchte der Spieler keine Karten mehr aufdecken, wählt er eine beliebige aufgedeckte Zirkuskarte aus der Reihe aus und nimmt die Karte auf die Hand.

Kommt es nicht zum Tusch und wird keine Aktionskarte aufgedeckt, muß der Spieler, wenn er keine Karte mehr aufdecken will, eine Karte aus der Reihe auf die Hand nehmen.

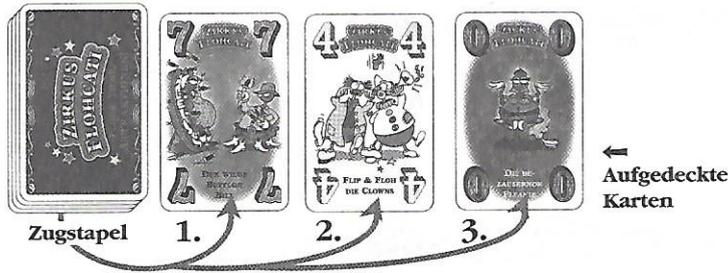




SPIELVERLAUF



Wer am Zug ist, darf so viele Karten vom Stapel aufdecken, wie er möchte und die aufgedeckten Karten offen in einer Reihe neben den Stapel legen.



Wer am Zug ist, kann beliebig viele Karten aufdecken und diese in einer Reihe anlegen. Es sei denn, er zieht eine **Aktionskarte** oder es kommt zum **Tusch**.

Es sei denn, er deckt eine Attraktion (Farbe) auf, die bereits in der Reihe liegt. Sobald dies passiert, kommt es zum **Tusch**.

Tusch

Eine bereits in der Reihe vorhandene Attraktion (der Zahlenwert spielt keine Rolle!) wurde erneut aufgedeckt. Die aufgedeckte, doppelte Attraktion kommt auf den Ablagestapel, und der Zug des Spielers ist sofort beendet.

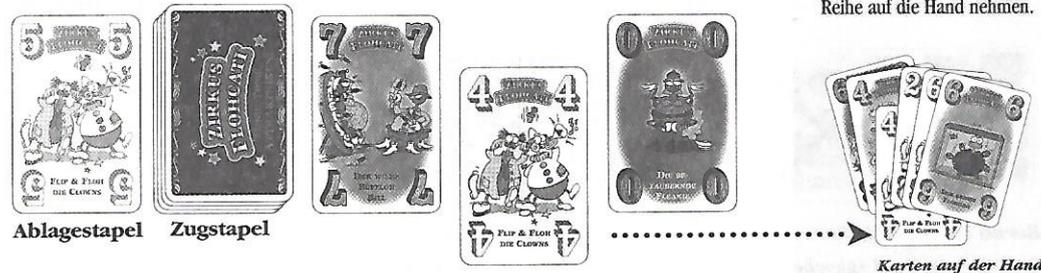
Deckt ein Spieler eine bereits in der Reihe vorhandene Attraktion erneut auf, wird diese sofort auf den Ablagestapel gelegt und der Zug des Spielers ist beendet.



Karte nehmen

Solange es nicht zu einem **Tusch** kommt, kann der Spieler, der am Zug ist, beliebig viele Karten nacheinander aufdecken. Möchte der Spieler keine Karten mehr aufdecken, wählt er eine beliebige aufgedeckte Zirkuskarte aus der Reihe aus und nimmt die Karte auf die Hand.

Kommt es nicht zum Tusch und wird keine Aktionskarte aufgedeckt, muß der Spieler, wenn er keine Karte mehr aufdecken will, eine Karte aus der Reihe auf die Hand nehmen.



Achtung: Wenn zu Beginn des Zuges eines Spielers bereits aufgedeckte Zirkuskarten neben dem Zugstapel liegen, muß er keine Karten vom Zugstapel aufdecken, sondern kann sofort eine Zirkuskarte aus der Reihe auf die Hand nehmen.

Man muß keine Karte aufdecken, sondern kann direkt eine Karte der Reihe nehmen, wenn man am Zug ist.

Sobald sich ein Spieler für eine Zirkuskarte entschieden und sie auf die Hand genommen hat, ist sein Zug beendet. Es sei denn, er sagt: **Manege frei**.

Manege frei

Während seines Zuges darf ein Spieler drei Karten mit der gleichen Zahl (Trio) aus seiner Hand offen vor sich ablegen. Die im gleichen Zug aus der Reihe aufgenommene Karte darf dabei mitverwendet werden. Ein Spieler darf pro Zug mehrere Trios auslegen. Jedes Trio zählt am Ende des Spiels zehn Bonuspunkte.

Drei Karten mit der gleichen Zahl können als Trio abgelegt werden (=10 Bonuspunkte)

Aufgedeckte Karten:



Beispiel: Adrienne ist am Zug. Sie deckt die 6er Flobrellis und danach einen 1er Kanonenfloh auf. Mehr will sie nicht aufdecken. Sie entscheidet sich für die Flobrellis und sagt „Manege frei“. Jetzt spielt sie aus der Hand ein Trio mit dem Flobhteur, Bufffloh Bill und den fliegenden Flobrellis. Das Trio hat die gemeinsame Zahl 3. Danach spielt sie noch ein Trio mit der Zahl 6 aus, mit den gerade gezogenen Flobrellis, einem zweiten Flobhteur und dem wilden Bufffloh Bill aus der Hand.



Achtung: Ein Spieler, der einen **Tusch** verursacht, darf weder eine Karte aus der Reihe nehmen, noch **Manege frei** sagen.

Die Aktionskarten

Wenn ein Spieler während seines Zuges eine Aktionskarte vom Stapel aufdeckt, muß er die Anweisung auf der Aktionskarte sofort ausführen. Die Aktionskarte wird danach auf den Ablagestapel gelegt. Der Spieler darf noch **Manege frei** sagen oder zur **Gala-Vorstellung** einladen, dann ist sein Zug beendet.

Es gibt je drei der folgenden Aktionskarten:



Der Spieler bestimmt einen beliebigen Mitspieler. Dieser muß ihm eine Karte für alle sichtbar übergeben. Der Mitspieler darf sich die Karte, die er abgeben muß, aussuchen.

Hat ein Spieler keine Karten auf der Hand, muß er keine abgeben.



Der Spieler bestimmt einen beliebigen Mitspieler, aus dessen Hand er eine Karte ziehen darf. Der Spieler muß die gezogene Karte des Mitspielers allen Spielern zeigen, bevor er sie auf die Hand nimmt.

Hat ein Spieler keine Karten auf der Hand, kann von ihm keine Karte gezogen werden.



Der Spieler deckt weitere Karten vom Zugstapel auf, bis eine der Karten zum **Tusch** führt. Diese Karte wird wie üblich auf den Ablagestapel gelegt. Danach zieht der Spieler eine der offen ausliegenden Karten aus der Reihe und nimmt sie auf die Hand.

Deckt der Spieler eine weitere Aktionskarte vom Stapel auf, bevor es zum **Tusch** kommt, verfällt die Anweisung der bisherigen Aktionskarte und es wird sofort nur die Anweisung der neuen Aktionskarte befolgt. Wird die letzte Karte des Stapels aufgedeckt, bevor ein **Tusch** kommt, dann erhält der Spieler keine Karte und das Spiel ist sofort beendet. Es kommt zur Abrechnung.

Wird eine Aktionskarte aufgedeckt, darf man keine weiteren Karten mehr aufdecken. Die Aktion wird sofort ausgeführt.

Die Gala-Vorstellung:

Hat ein Spieler von allen zehn Attraktionen (Farben) mindestens eine Karte auf der Hand, **darf** er am Ende seines Zuges eine Gala-Vorstellung ansagen. Damit beendet er das Spiel und erhält dafür **zehn** Bonuspunkte.



SPILENDE



Das Spiel endet sofort mit der Einladung zur Gala-Vorstellung, oder wenn ein Spieler die letzte Karte vom Zugstapel aufgedeckt und an die Reihe angelegt hat. Dieser Spieler muß noch eine Zirkuskarte auswählen und darf zum letzten Mal **Manege frei** sagen. Wird als letzte Karte eine Aktionskarte aufgedeckt, muß die Aktion noch durchgeführt werden.

Am Ende seines Zuges darf ein Spieler eine Gala-Vorstellung auslegen und das Spiel beenden.

Das Spiel endet, wenn die letzte Karte vom Zugstapel aufgedeckt wird, oder ein Spieler zur Gala-Vorstellung einlädt.



ABRECHNUNG



Jetzt rechnet jeder Spieler seine Punkte zusammen. Es zählen nur **die jeweils höchsten Kartenwerte** einer Attraktion (Farbe) auf der Hand. Die Punkte entsprechen dem jeweiligen Kartenwert. Sind niedrigere Kartenwerte einer Attraktion (Farbe) vorhanden, werden diese nicht gewertet.

Die Karten der Gala-Vorstellung werden alle gewertet und zählen Punkte entsprechend ihrer Kartenwerte.

Bonuspunkte:

Ein Trio zählt jeweils zehn Bonuspunkte. Die Kartenwerte eines Trios bringen keine Punkte. Trios auf der Hand bringen keine Bonuspunkte. Eine Gala-Vorstellung zählt, zusätzlich zu den Kartenwerten, noch weitere zehn Bonuspunkte. Hat ein Spieler eine Gala-Vorstellung auf der Hand, jedoch nicht angesagt, erhält er keine zusätzlichen zehn Bonuspunkte.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Von den Karten auf der Hand zählen nur die jeweils höchsten Kartenwerte einer Attraktion (Farbe).

Bei der Gala-Vorstellung werden alle Karten gezählt. Zusätzlich bringt die Gala-Vorstellung 10 Bonuspunkte.

Jedes Trio bringt ebenfalls 10 Bonuspunkte, die einzelnen Kartenwerte werden aber nicht mitgerechnet.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Beispiel:

Adrienne hat folgende Karten auf der Hand und Trios ausgelegt:

6, 4, 4 + 2 (gleiche Farbe, wird nicht gezählt), ein 6er-Trio und ein 3er-Trio.

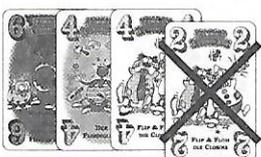
Das ergibt: $14 + 10 + 10 = 34$ Punkte.

$$6 + 4 + 4$$

+10
(Bonus)

+10
(Bonus)

$$= 34 \text{ Punkte}$$



Bernd hat folgende Karten auf der Hand und ein Trio ausgelegt:

7, 2, 4, 2, 2, 5, 1 (gleiche Farbe, wird nicht gezählt) und ein 2er-Trio

Die Gala-Vorstellung:

Hat ein Spieler von allen zehn Attraktionen (Farben) mindestens eine Karte auf der Hand, **darf** er am Ende seines Zuges eine Gala-Vorstellung ansagen. Damit beendet er das Spiel und erhält dafür **zehn** Bonuspunkte.



SPIELENDE



Das Spiel endet sofort mit der Einladung zur Gala-Vorstellung, oder wenn ein Spieler die letzte Karte vom Zugstapel aufgedeckt und an die Reihe angelegt hat. Dieser Spieler muß noch eine Zirkuskarte auswählen und darf zum letzten Mal **Manege frei** sagen. Wird als letzte Karte eine Aktionskarte aufgedeckt, muß die Aktion noch durchgeführt werden.



ABRECHNUNG



Jetzt rechnet jeder Spieler seine Punkte zusammen. Es zählen nur **die jeweils höchsten Kartenwerte** einer Attraktion (Farbe) auf der Hand. Die Punkte entsprechen dem jeweiligen Kartenwert. Sind niedrigere Kartenwerte einer Attraktion (Farbe) vorhanden, werden diese nicht gewertet.

Die Karten der Gala-Vorstellung werden alle gewertet und zählen Punkte entsprechend ihrer Kartenwerte.

Bonuspunkte:

Ein Trio zählt jeweils zehn Bonuspunkte. Die Kartenwerte eines Trios bringen keine Punkte. Trios auf der Hand bringen keine Bonuspunkte. Eine Gala-Vorstellung zählt, zusätzlich zu den Kartenwerten, noch weitere zehn Bonuspunkte. Hat ein Spieler eine Gala-Vorstellung auf der Hand, jedoch nicht angesagt, erhält er keine zusätzlichen zehn Bonuspunkte.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Beispiel:

Adrienne hat folgende Karten auf der Hand und Trios ausgelegt:

6, 4, 4 + 2 (gleiche Farbe, wird nicht gezählt), ein Ger-Trio und ein 3er-Trio.

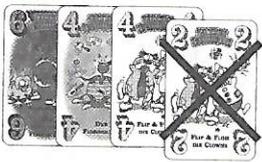
Das ergibt: 14 + 10 + 10 = 34 Punkte.

$$6 + 4 + 4$$

+10
(Bonus)

+10
(Bonus)

= 34 Punkte



Bernd hat folgende Karten auf der Hand und ein Trio ausgelegt:

7, 3, 4, 3, 3, 5 + 1 (gleiche Farbe, wird nicht gezählt), und ein 2er-Trio.

Das ergibt: 25 + 10 = 35 Punkte.

$$7 + 3 + 4 + 3 + 3 + 5$$

+10
(Bonus)

= 35 Punkte



Cornelia hat eine Gala-Vorstellung angesagt und damit das Spiel beendet.

Sie besitzt die Karten der Gala-Vorstellung (3, 5, 5, 5, 0, 7, 2, 4, 0, 1) und ein ausgelegtes Oer-Trio.

Das ergibt: 32 + 10 + 10 = 52 Punkte.

$$3 + 5 + 5 + 5 + 0 + 7 + 2 + 4 + 0 + 1 + 10$$

(Bonus)

+10
(Bonus)

= 52 Punkte



Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
E-mail: AMIGO_Spiele@compuserve.com