

## Regelergänzungen

Jedes Mal, wenn ein Spieler alle seine Bewegungskarten abgeben hat, bekommt er neue.

Sind alle Bewegungskarten ausgegeben, werden alle bereits zurückgegeben Karten neu gemischt und bereitgelegt.

Ebenso werden alle Schicksalskarten eingesammelt und neu gemischt, sobald die letzte Karte vom Stapel „ausgegeben“ wurde. Mit Ausnahme der zuletzt gezogenen Schicksalskarte **verlieren alle anderen ihre Gültigkeit.**

Die Abkürzung darf nur genommen werden, wenn man **genau** auf das Feld mit dem Wegweiser kommt. Dieses wird in jedem Fall mitgezählt.

Man darf von diesem Punkt aus auch den normalen Weg benutzen.

## Höchstschwierigkeiten

Jongleur: Jonglage mit 5 brennenden Fackeln

Clown: Lustige Akrobatiknummer

Zauberer: Große Illusionstricks

Akrobat: Trapez oder Hochseil

Dompteur: Raubtiernummer

© 2004 smada verlag

Autor: Jürgen Adams

[www.smada-verlag.de](http://www.smada-verlag.de)

Grafik: Neuland Industriedesign

# Zirkusfieber

Ein unterhaltsames Gesellschaftsspiel  
für 2-4 Spieler ab 7 Jahren  
von Jürgen Adams

## Spielmaterial

Spielbrett

4 Zählleisten

20 Würfeln (5 verschiedene Farben)

20 Backgammon-Steine (4 verschiedene Farben)

4 Spielfiguren (Zirkusdirektoren)

Verschiedene Würfel:

- Spezialwürfel (orange)

- Augwürfel (schwarz)

- Augwürfel (weiß)

37 Bewegungskarten

14 Schicksalskarten

4 Wertungstabellen (Karten)

Vielleicht hast du schon einmal davon geträumt, ein Zirkusdirektor zu sein? Es muss ja nicht gleich der Direktor von Circus Krone sein. Aber warum eigentlich nicht? Wenn du dieses Zirkusspiel erfolgreich beendest, hast du es geschafft.

## Spielziel

Stell dir vor, du bist Zirkusdirektor von einem kleinen Zirkus. Um zu Ansehen zu gelangen und schließlich zu einem berühmten großen Zirkus zu werden, musst du dich mit deinem Zirkus auf große Tournee begeben. Dabei hast du die Chance, durch Auftritte an verschiedenen Orten Punkte durch deine Artisten (Jongleur, Clown, Zauberer, Akrobat und Dompteur) zu sammeln. Außerdem musst du eine eigene Zirkuskapelle (Trompeter, Saxophonist, E-Gitarrist, Keyboarder und Schlagzeuger) erspielen. Hast du beides geschafft, brauchst du nur noch das Ziel (Circus Krone) erreichen.

## Spielidee

Je nachdem wie schnell dein Zirkus mit seinen Traktoren und seinen Zirkuswägen vorankommt, gelangt er an verschiedene Auftrittsorte: Marktplatz, Park, Bühne oder Zirkuszelt. Dort erwarten ihn unterschiedliche äußere Gegebenheiten, die die Darbietung entscheidend beeinflussen, so dass die Artisten nicht an jedem Ort Höchstschwierigkeiten zeigen können.

So kann ein Dompteur nur im großen Zirkuszelt eine gefährliche Raubtiernummer vorführen, da nur hier die erforderlichen Sicherheitsvorkehrungen zur Verfügung stehen. Andererseits kann ein Jongleur eine sehr schwierige Feuerjonglage mit fünf brennenden Fackeln auf allen Auftrittsorten außer auf der Bühne zeigen. Auf Bühnen ist dies ohne feuerpolizeiliche Genehmigung nicht möglich. In ähnlicher Weise muss man auch bei den anderen Artisten zwischen sehr schwierigen und einfacheren Nummern unterscheiden.

Mit Hilfe von zwei Augenzwürfeln mit **unterschiedlicher Punktezahl** sowie einer **Wertungstabelle** lässt sich für jede Darbietung feststellen, wie viele Punkte der Artist dafür bekommt.

nächsten freien Schicksalsfeld fahren, und zwar **vorwärts** oder **rückwärts**.

Ein Spieler, der wegen einer Schicksalskarte zurückfahren muss, darf in der gleichen Runde keinen Auftritt geben. Kommt ein Spieler nach dem Zurücklaufen erneut auf ein Schicksalsfeld, so muss er noch einmal eine Schicksalskarte ziehen.

## Erspielen der Musikkapelle

Sobald ein Artist alle Punkte erspielt hat, sich also auf dem obersten Feld der Zählleiste befindet, kann er Überpunkte für die Musikkapelle erhalten. Bei **drei Überpunkten** aus einem Auftritt erhält der Spieler für seinen Zirkus einen Musiker, den man am oberen Rand der Zählleiste ablegt. Dabei ist zu beachten, dass man in jeder Spielrunde **nur einen** Musiker „erwürfeln“ kann. Bei sechs Überpunkten erhält man also ebenfalls nur einen Musiker.

## Spielende

Gewinner des Spiels ist, wer entsprechend der abgegebenen Punktekarte als erster **direkt** das Ziel erreicht. Vorher müssen sich jedoch alle fünf Artisten auf dem obersten Feld der Zählleiste befinden und außerdem fünf Musiker für die Zirkuskapelle erspielt worden sein.

Erfüllt ein Spieler diese Voraussetzungen nicht und gelangt trotzdem ins Ziel, so muss er seine Tournee unfreiwillig verlängern. Entsprechend der zuletzt abgegebenen Punktekarte – das Ziel wird mitgezählt – geht er beim **Zelt** mit dem **roten Pfeil** weiter. Wenn man alle Bedingungen erfüllt hat, kann man vor dem Ziel auch rückwärts fahren.

Dadurch hat man die Möglichkeit, mit anderen Punktekarten auf Umwegen, ins Ziel zu gelangen. Man kann nach Abgabe der Punktekarte aber auch stehen bleiben, um mit neuen Punktekarten direkt ins Ziel zu kommen.

## Zweite Spielrunde

Grundsätzlich darf man auf einem Auftrittsfeld maximal zwei Vorstellungen geben. Damit hat jeder Spieler die Möglichkeit:

- eine zweite Vorstellung zu geben und stehen zu bleiben
- oder durch Abgabe einer Bewegungskarte um die entsprechende Punktezahl weiterzufahren.

Entscheidet sich ein Spieler für einen zweiten Auftritt auf dem gleichen Feld, muss er seine Spielfigur umdrehen also auf den Kopf stellen. Damit wissen alle Mitspieler, dass das Auftrittsfeld erst in der nächsten Runde frei wird. Fährt ein Spieler nach dem zweiten Auftritt in der nächsten Runde weiter, muss er seine Spielfigur wieder in die Normalposition zurückdrehen. Der Spielablauf erfolgt ansonsten genau so wie in der ersten Runde.

Symbol für Schicksalsfelder



= Schicksalsfeld

Kommt ein Spieler nach Abgabe einer Punktekarte auf ein Schicksalsfeld, so muss er vom bereitgelegten Stapel der Schicksalskarten die oberste ziehen und die angegebenen Anweisungen befolgen. Die Karten mit der roten Schrift legt der Spieler für alle Mitspieler sichtbar vor sich ab, um sie im Bedarfsfall einzusetzen.

Besonderheiten

Auf einem Schicksalsfeld darf man kein zweites Mal verlieren. Im Laufe des Spiels darf man durch Abgabe einer Bewegungskarte mit dem Symbol **Schicksalsfeld** immer bis zum

## Spielvorbereitung

Jeder bekommt eine Zählleiste, eine Wertungstabelle sowie fünf verschiedenfarbige Würfelchen, welche die Artisten darstellen. Außerdem eine Spielfigur, den Zirkusdirektor sowie entsprechend der Farbe seines Zirkusdirektors fünf Backgammon-Steine. Sie symbolisieren die Musiker.

Nun plaziert man die Artisten (Würfelchen) entsprechend ihrer Farbe auf der Zählleiste. Die Zirkusdirektoren werden ebenfalls nach ihrer Farbe auf dem Spielbrett am Beginn der Tournee aufgestellt.

Die Schicksalskarten sowie die Bewegungskarten werden gründlich gemischt und neben dem Spielbrett bereitgelegt. Schließlich werden an jeden Spieler jeweils einzeln drei Bewegungskarten ausgeteilt, die für alle offen aufgelegt werden.

## Spielregeln

Der Reihe nach würfeln alle Spieler mit beiden Augenziffern. Wer die höchste Gesamtaugenzahl hat, beginnt das Spiel, indem er eine Bewegungskarte mit einer bestimmten Punktezahl abgibt. Entsprechend dieser Punktezahl fährt er mit seinem Zirkusdirektor auf ein Auftrittsfeld. Dabei darf er sich bei einem abgegebenen Joker die Punktezahl – von eins bis sechs – selbst aussuchen.

Das Spielfeld besteht aus Auftrittsfeldern und so genannten Schicksalsfeldern und gibt den Verlauf der Tournee an.

### Symbole für Auftrittsfelder



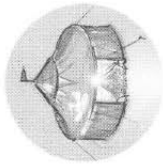
= Marktplatz



= Bühne



= Park



= Zirkuszelt

### Erste Spielrunde

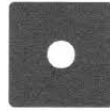
Der erste Spieler, der auf ein Auftrittsfeld kommt, darf dort mit einem seiner Artisten eine Vorstellung geben. Um zu ermitteln, welcher Artist eine Vorstellung gibt und wie viele Punkte diese wert ist, würfelt der Spieler mit allen **drei** Würfeln gleichzeitig. Der Spezialwürfel zeigt den Artisten (Symbol) an und mit Hilfe der **Wertungstabelle** kann man ablesen, welcher Würfel in dieser Spielrunde gültig ist. Der zweite Würfel geht dabei nicht in die Wertung ein.

### Beispiel

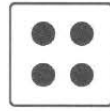
Dein Zirkusdirektor befindet sich im Park und du hast wie folgt gewürfelt:



Spezialwürfel



Schwarzer Würfel



Weißer Würfel

In diesem Fall darfst du mit deinem Akrobaten nur um **ein** Feld (Punkte des schwarzen Würfels) auf der Zählleiste nach oben rücken. Der weiße Würfel darf also nicht gewertet werden.

Im Uhrzeigersinn kommen nun alle anderen Spieler an die Reihe und verfahren ebenso. Dabei ist zu beachten, dass jedes Feld nur von einem einzigen Zirkusdirektor besetzt werden kann. Nachfolgende Spieler müssen daher so lange weiterrücken, bis sie ein freies Feld erreichen. Die besetzten Felder werden dabei mitgezählt.

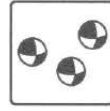
### Sonderfall

Der Spezialwürfel zeigt das **Symbol des Jokers**. Falls sich der Spieler nicht auf dem Zirkusfeld befindet, hier ist immer der schwarze Würfel erlaubt, muss sich der Spieler für alle hörbar entscheiden, welcher seiner fünf Artisten in dieser Runde auftreten soll. Um die Punktzahl zu ermitteln, muss der Spieler nun mit dem erlaubten Würfel ein zweites Mal würfeln.

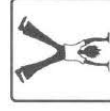
Hinweis: Bei der Wahl des Artisten sind einige Punkte zu bedenken:

- Wo befinden sich meine Artisten auf der Zählleiste?
- Mit welchem Artisten kann man auf dem sich befindenden Auftrittsfeld die meisten Punkte erreichen?
- Welche Schicksalskarten habe ich?  
usw.

### Symbole des Spezialwürfels



= Jongleur



= Akrobat



= Clown



= Dompteur



= Zauberer



= Joker