

Eine Partie dauert 7 Runden. Je Runde macht jeder Spieler 5 Züge.

Ablauf einer Runde:

- ◆ Reihum, beginnend ab dem Startspieler, setzt man 1 seiner Aktions-Figuren ein und führt 1 Aktion aus. Danach prüft man, ob man einen Trick erlernt hat.
- ◆ Das geht solange reihum, bis jeder Spieler 5-mal dran war.
- ◆ **Runden-Ende:**
 - a. Nun legt man seine 5 Aktions-Figuren neben sein Tableau.
 - b. Setzt den Runden-Marker 1 Feld vor.
 - c. Der Startspieler-Marker geht nach RECHTS.

Ablauf eines Spielzuges in den Phasen I. und II.:

I - AKTION ausführen

- ◆ **STELLE** 1 deiner noch freien Aktions-Figuren auf eine **LEERE** Aktions-Zahl **LINKS** auf deinem Tableau. Je höher, desto besser ist das Ergebnis.
- ◆ **FÜHRE EINE** von 3 Aktionen aus, die du tatsächlich ausführen kannst.

AKTION: LEGE 1 FUNDAMENT

 = Gehweg  = Bauplatz

- ◆ **NIMM** 1 Fundament-Plättchen von einem Waggon-Feld, das max. so groß wie deine Aktions-Zahl ist. Beispiel: Aktions-Zahl 3 erlaubt Zugriff auf die Felder 1 - 3 des Waggon-Plans.
- ◆ **LEGE** das Plättchen offen auf 1 beliebiges **LEERES FELD** der **MARKT-Fläche** auf deinem Tableau. **Richte es so aus**, dass seine Bauplätze (Hammer) in die **selbe Richtung** zeigen wie die Hammer auf der Markt-Fläche.

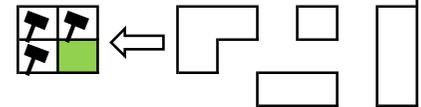
OFFENES Plättchen genommen? Schiebe die Plättchen von rechts heran und fülle die Lücke durch 1 Plättchen von einem der verdeckten 1er-Stapel auf. Lege es offen auf das 5er-Feld.

VERDECKTES Plättchen genommen? Du **DARFST alle*** offen liegenden Plättchen von den Waggonen abwerfen auf den offenen Ablagestapel. Nimm dann Plättchen von einem der 1er-Stapel und fülle alle leeren Felder von links nach rechts auf. **ODER** du verzichtest auf das Abwerfen.

Ist einer der 1er-Stapel LEER? Ablagestapel mischen = neuer 1er-Nachzieh-Stapel.

AKTION: BAUE 1 ATTRAKTION

- ◆ **NIMM** 1 Attraktions-Plättchen aus dem Vorrat. Die Größe in Feldern darf max. so groß sein wie deine Aktions-Zahl.
- ◆ **LEGE** das Plättchen auf deiner Marktfläche auf Bauplätze (Hammer-Symbol), aber nicht auf leere Marktflächen-Felder. Die Ausrichtung ist beliebig wählbar.



AKTION: BEWEGE 1 BESUCHER

- ◆ Du kannst genau 1 Besucher max. so viele Felder bewegen, wie deine Aktions-Zahl angibt **PLUS 1** pro **JAHRMARKT-SCHREIER** auf deiner Marktfläche.
- ◆ Besucher dürfen nur Gehwege nutzen, aber nicht leere Marktflächen-Felder und auch nicht Eingangs-Felder.
- ◆ Besucher dürfen nicht auf / durch Felder mit anderen Besuchern oder Jahrmarktschreibern laufen und nicht auf dem selben Feld landen, wo sie ihre Bewegung gestartet haben.

TICKET: Beendet ein Besucher seine Bewegung angrenzend (nicht diagonal) an einem Attraktions-Plättchen, dann **LEGE** 1 Ticket auf **JEDE** angrenzende** Attraktion. Die Tickets können auf jedes Feld der Attraktion gelegt werden, selbst auf Felder, die nicht an Besuchern angrenzen. Eine Attraktion kann aber nur so viele Tickets tragen, wie sie Felder hat. Ab 15 Tickets zum Spielende gibt es 12 SP.

ZIRKUS-ZELT: Besucher können von jedem obersten Feld der Marktfläche das Zirkuszelt betreten, wo sie dauerhaft verbleiben und auch keine Tickets mehr verteilen.

viele Besucher = viele SP



EINGÄNGE LEER? Hast du deinen Besucher bewegt und beide Eingänge sind leer?
 a. Setze an jeden Eingang 1 Besucher vom Vorrat.
 b. Nimm 1 Jahrmarkt-Schreier vom Vorrat (wenn vorhanden) und setze ihn auf einen beliebigen leeren Gehweg deiner Marktfläche. Hast du keinen leeren Gehweg, kommt kein Jahrmarkt-Schreier.

**nicht diagonal *wenn, dann ALLE Plättchen

II - TRICKS der ZUNFT

- ◆ **PRÜFE**, ob du die Bedingungen auf einer oder mehreren "Tricks der Zunft"-Karten erfüllt hast. Du darfst jetzt mehrere Tricks erfüllen.

JA = NIMM 1 Aktions-Figur aus deinem Vorrat und stelle sie auf eine entsprechende Karte. Ab deinem nächsten Zug darfst du ihre Fähigkeit bis zum Ende der Partie nutzen.

- ◆ **ERFÜLLT** jemand die Bedingung eines Tricks, müssen alle anderen Spieler diese Bedingung in ihrem nächsten Zug erfüllen, um diesen Trick auch noch zu erlernen. Als **MERKER** stellen sie je 1 eigene Aktions-Figur neben den entsprechenden Trick. Schaffen sie das Erfüllen nicht mehr rechtzeitig, können sie in dieser Partie diesen Trick nicht mehr erlernen.

RECHTZEITIG ERFÜLLT:

Erfüllt ein Spieler die Bedingung in seinem nächsten Zug, stellt er seine Aktions-Figur auf die Karte, womit er die Karte dann auch ab seinem danach folgenden Zug nutzen kann.

NICHT ERFÜLLT:

Der Spieler nimmt seine Aktions-Figur zurück und legt sie in die Schachtel.

- ◆ Sollten die Spielregeln mal dem Trick widersprechen, gilt die Angabe auf dem Trick.

Ende des Spielzugs.

- JAHRMARKT-SCHREIER:**
- ◆ Er blockiert den Weg für Besucher.
 - ◆ Er bewegt sich nicht.
 - ◆ Jeder Marktschreier erlaubt bei der Aktion "Bewege 1 Besucher", den Besucher um 1 Feld weiter zu bewegen. Hat man also 3 Marktschreier, erhöht sich die Bewegungsweite um bis zu 3 Felder.

Spielende:

Nach 7 Runden erfolgt die Wertung (SP = Siegpunkte).

1) Attraktions-SETS:

Größe Felder	3-mal selbe Größe	4-mal selbe Größe	5-mal selbe Größe	} Erhalte SP	Auf jeder Attraktion im Set muss mind. 1 Ticket liegen. Du kannst mehrere Sets werten.
1	3	5	10		
2	5	8	13		
3	8	12	19		
4	12	18	26		
5	18	25	35		

Beispiel:
Du hast 4-mal eine Attraktion mit 2 Feldern, was 8 SP bedeutet.

- 2) Vielfalt an Attraktionen:** Erhalte 22 SP, wenn deine Marktfläche mind. 1 Attraktion jeder Größe hat und auf jeder dieser 5 Attraktionen mind. 1 Ticket liegt.

3) Besucher im Zirkuszelt:

Besucher	SP
1	3
2	6
3	10
4+	15

- 4) Tickets:** Erhalte 12 SP, wenn mind. 15 Tickets auf deiner Marktfläche liegen.

- 5) Jahrmarkt-Schreier:** Erhalte 3 SP pro Jahrmarkt-Schreier auf deiner Marktfläche.

- 6) MINUS-PUNKTE:** Verliere 1 SP pro sichtbarem Hammer-Symbol auf deiner Marktfläche (egal, ob es auf leerer Fläche oder auf leerem Bauplatz ist).

Wer die meisten SP erzielt, gewinnt die Partie.

Patt: Der Beteiligte mit mehr erlernten Tricks gewinnt.

Erneut Patt: Der Beteiligte mit mehr Tickets auf seiner Marktfläche gewinnt.

Ansonsten gilt dann der Sieg als geteilt.