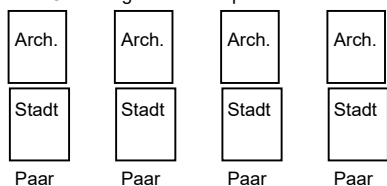


Der Wanderzirkus - KSR (Seite 1 von 2)

Material: 90 Artisten in 5 Farben, 40 Stadt-Karten, 6 Pause-Karten.
 Es werden 5 Runden zu je 4 Phasen gespielt, teilweise in unterschiedlicher Spielerreihenfolge.
 Jede Phase wird von allen Spielern abgehandelt, bevor die nächste startet.

1) WANDERN: nicht in Runde 1

- ◆ Zieht so viele Artisten- und Stadtkarten von den Stapeln in der Tischmitte, wie Personen im Spiel sind PLUS 2. Legt die Karten paarweise aus.



← Beispiel für 2 Spieler

- ◆ Wer in der vorherigen Runde die WENIGSTEN Punkte erreicht hat, beginnt mit der Auswahl und nimmt 1 Kartenpaar.
- Es folgt der Spieler mit den zweitwenigsten Punkten usw..

Patt: Schaut bei den Beteiligten auf die Runde davor bzw. lost die Reihenfolge aus.

- ◆ Der ARTIST kommt auf dein Kartendeck, die STADT offen vor dir.
- ◆ Haben alle Spieler ihr Paar gewählt, kommen restliche Karten unter ihren jeweiligen Stapel zurück.

2) VORSTELLUNG GEBEN: gleichzeitig spielen

- ◆ MISCHT euer Deck (anfangs 7 Karten) verdeckt und zieht davon die obersten 3 Karten auf die Hand.
- ◆ KÜNDIGT AN, wie viele eurer Artisten mind. auftreten werden. NOTIERT die Werte auf dem BLOCK.
- Wer in der Runde zuvor die MEISTEN Punkte hatte, beginnt usw. die zweitmeisten usw..
- In Runde 1 wird im Uhrzeigersinn angekündigt, nachdem zuvor ein Startspieler ermittelt wurde.
- ◆ Es können max. so viele Artisten wie im Deck MINUS 1 antreten! Die 4. rote STOPP-Hand limitiert.

- Vorstellung beginnt:**
- ◆ Du spielst Karten aus, jede einzeln nacheinander immer RECHTS daneben.
 - ◆ Nach jeder Karte ziehst du wieder nach, so dass 3 Karten auf deiner Hand sind.
 - ◆ Jede Karte muss mind. 1 passende farbige Verbindung zur vorherigen haben, LILA Karten können auch senkrecht nach oben an LILA gelegt werden. An jede LILA Karte darf weiter nach rechts angelegt werden, wobei nach rechts nur EINE Reihe sein kann. Diese neue Reihe ist dann die EINZIGE GÜLTIGE Reihe für weitere Artisten.

z.B.:



- ◆ Viele Artisten haben oben ein EFFEKT-Symbol, das sofort nach Ausspiel ausgeführt wird (optional).
- ◆ Deine Vorstellung endet auf 1 von 3 Arten:
 - ➔ Du hörst freiwillig auf, Karten anzulegen.
 - ➔ Du kannst nichts mehr anlegen.
 - ➔ Du legst die 4. Karte mit roter STOPP-Hand aus.

BEACHTET: TAUSCH-Plättchen und PAUSE-KARTE.

3) RUNDEN-WERTUNG:

- ◆ PRÜFT jede Vorstellung auf diese Situationen:

- a) Hat man die angekündigte Artisten-Anzahl mind. ausgespielt?
 JA = Punkte notieren im Wert der Ankündigung
- b) Jede Stadt bringt 3 - 5 Punkte, wenn in der Vorstellung mind. 1 Artist jeder Farbe vorkommt, der auf der Stadt-Karte abgebildet ist.
 Hat man 2 Städte, die teilweise dieselbe Artisten-Art fordern, kann derselbe Artist für beide Städte wirken.

- c) Ermittelt Punkte aufgrund der Wertungs-Bedingungen der Artisten.



wenn letzte Karte GRÜN, dann zählt jede GRÜNE Karte 3 Punkte



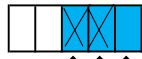
wenn vorletzte Karte GRÜN, dann zählt jede GRÜNE Karte 2 Punkte



wenn drittletzte Karte GRÜN, dann zählt jede GRÜNE Karte 1 Punkt



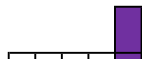
wenn letzte + drittletzte Karte GRÜN, so zählt jede GRÜNE Karte 4 Punkte



BLAU bringt nur Punkte, wenn die 2 Karten LINKS davor NICHT BLAU sind. Punkte gibt es auch, wenn BLAU am Anfang liegt oder an 2. Pos., wenn an der 1. Pos. kein BLAU vorkommt.
 Die 1. BLAUE Karte in der Vorstellung = 1 Punkt, die zweite = 2 Punkte, jede weitere je 7 Punkte.



ROTE Karten = je 1 Punkt, wenn allein ohne andere ROTE Karte.
 2 ROTE Karten hintereinander = 2 Extra-Punkte (insges. 4 Punkte).
 3 ROTE Karten hintereinander = 4 Extra-Punkte (insges. 7) Punkte usw.



← LILA Karten bringen je 3 Punkte, wenn sie oberhalb einer LILA Karte liegen.



Evtl. genutzte Pause-Karte in allgemeinen Vorrat zurücklegen.
Die genutzte Pause bringt 4 MINUS-Punkte in d).



- d) ÜBERTRAGT die Punkte der Runde auf den Block.
 e) Nehmt euch ggf. Münzen aus verbundener GELBEN Karten.
 Auch unten auf GELBEN Karten angegebene Münze nehmen.
Übrigens sind die GELBEN Karten eher HELLBRAUN.

4) MÜNZEN AUSGEBEN:

- ◆ Wer entsprechend Geld hat, kann es wie folgt ausgeben:
- ◆ Je Runde darfst du max. 1 Artisten + 1 Stadt dazukaufen.
- ◆ Du darfst max. 1 TAUSCH-Plättchen besitzen.
- ◆ Münzen sind unbegrenzt.

ZAHLE

GELD Du darfst dafür ...

- | | |
|----------|---|
| 5 | 2 Artisten vom Stapel in der Tischmitte ziehen, 1 aufs eigene Deck legen, 1 unter Stapel legen. |
| 3 | 2 Städte vom Stapel in der Tischmitte ziehen, 1 davon behalten, 1 unter Stapel legen. |
| 3 | 1 Tausch-Plättchen nehmen. |

Runden-Ende: Sammelt eure Artisten ein und legt sie mit evtl. nicht ausgespielten Artisten als Deck vor euch ab. Ausliegende Stadt-Karten = unter Stapel in Tischmitte legen.

Spielende: Nach 5 Runden werden die Punkte gezählt. Je Münzen im Wert von 3 = 1 Punkt. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt die Partie.
Patt: Beteiligter mit mehr Restgeld siegt, sonst ist der Sieg geteilt.

TAUSCH-PLÄTTCHEN abwerfen: Jederzeit kann man 2 zusätzliche Karten vom eigenen Deck ziehen, dafür 2 beliebige Handkarten auf das Deck legen und muss sofort das Deck mischen.

PAUSE-KARTE: 1-mal pro Runde je Spieler spielbar. Jederzeit kannst du 1 PAUSE-Karte aus der Tischmitte nehmen und an deinen zuletzt angelegten Artisten anlegen. Bei der Rundenwertung zählt sie MINUS 4. Pause verlängert nicht deine Vorstellung im Sinne der Ankündigung. Sie zählt aber als gewöhnlicher Artist bei den Wertungsbedingungen für GRÜN und BLAU, bei Anschluss an GELB = Münze.

Vereinfachtes Spiel:

- ⇒ ROTE STOPPS ignorieren.
- ⇒ ANKÜNDIGUNG unterlassen.
Das bedeutet, dass es keine Punkte für die Anzahl an Artisten in der Vorstellung gibt.
Der Kosmos-Verlag hat es mir so am 03.03.26 schriftlich bestätigt.
- ⇒ Nach jeder Vorstellung gratis das Tausch-Plättchen aus Vorrat zurückholen, falls es benutzt wurde.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 06.04.26