

Meeple Circus - KSR (Seite 1 von 2)

Vorbereitungen:

- ◆ Legt die Punktetafel in die Tischmitte.
- ◆ Jeder Spieler startet mit:
 - ⇒ 1 Circus-Manege in einer Farbe seiner Wahl.
 - ⇒ 1 Punktemarker in gleicher Farbe auf der Punktetafel.
 - ⇒ 1 blauen und 1 gelben Akrobaten.
- ◆ Mischt die Zuschauer-Erwartungskarten je Farbe (es gibt 4) separat und legt sie verdeckt an die Punktetafel. Deckt jeweils die oberste Karte auf.
- ◆ Mischt die Zubehör-Plättchen (Component Tiles) und zieht davon die ersten 6, die alle offen an der entsprechenden Spielplanseite ausgelegt werden.
- ◆ Mischt die "1st", "2nd" und "3rd" Akt-Plättchen (Act Tiles) je Farbe. Platziert sie in 3 Stapeln. Dann zieht so viele Teile wie Spieler+1 vom "1st"-Stapel und legt sie an den vorgesehenen Stellen am Spielplan aus.
- ◆ Platziert das Messlineal für die Akt-Höhe und die "Speed Bonus"-Marker nah bei der Punktetafel.
- ◆ Akrobaten-Meeple, Gaststar-Meeple und Zubehör bilden einen Vorrat.
- ◆ Sortiert die 3 Punkte-Streifen und legt sie bereit, der 1-Stern-Auftritt oben.
- ◆ Ein Spieler Euer Wahl nimmt den Startspieler-Marker.

Eine Partie von Meeple Circus verläuft über 3 Akte zu je 4 Phasen.

1. Akt = 1. Probe:

- ◆ **VORBEREITUNG:** Beginnend mit dem Startspieler und dann reihum im Uhrzeigersinn wählt (MUSS) entweder 1 Zubehör-Plättchen (quadratisch) oder 1 "1st"-Akt-Plättchen (rot umrandet). Danach folgt eine weitere Runde, in der man sich von der Sorte 1 Teil nimmt, die man zuvor nicht gewählt hatte (Sorte = Zubehör- / Akt-Plättchen).
- ◆ Man nimmt sich die Dinge, die auf beiden Plättchen abgebildet sind. Alles wird neben die eigene Manege gelegt.
- ◆ **AUFTRITT:** Sind alle Spieler bereit, startet der Startspieler die Zirkus-Musik (Dauer: 2 Min.) und alle Spieler agieren gleichzeitig in ihrer eigenen Manege. Es müssen nicht alle Komponenten genutzt werden, aber:
 - ⇒ Alle Komponenten müssen im Sand der Manege aufgestellt sein.
 - ⇒ Alle Komponenten müssen aufrecht stehen, außer Stangen + Fässer.
 - ⇒ Komponenten auf dem Sand müssen mind. 1 andere Komponente tragen.

- ◆ Komponenten, die nicht die genannten Regeln einhalten, zählen nicht für die Bewertung des Auftritts.
- ◆ Wer mit seinem Auftritt fertig ist, meldet das mit "TADAAAA!"
Der 1. fertige Spieler nimmt Speed-Marker "2", der 2. Spieler Marker "1". Sie bringen später 2 bzw. 1 Applaus.
- ◆ Endet die Musik, muss man sofort die Hände aus der Manege nehmen.

Bewertung der Auftritte mit Applaus (Punkten):

- ◆ Wer Applaus erhält, zieht seinen Marker auf der Punktetafel vor. Applaus gibt es durch Zuschauererwartungen, Akrobaten, Speed-Boni.
- 1) Zuschauer- Erwartungen: Jede erfüllte Erwartungskarte bringt Punkte, ggf. auch mehrfach, wenn mind. 1 Element verschieden ist*. Die selbe Komponente kann für verschiedene Erwartungen werten, wenn die Ausrichtung der Figuren stimmt. Graue Meeple können Akrobaten beliebiger Farbe sein oder Gast-Meeple, wenn sie die selbe Meeple-Form aufweisen wie die Vorgabe.
- 2) Akrobaten Meeples: BLAU = 1 Applaus, wenn der Akrobat den Boden berührt
GELB = 1 Applaus, wenn der Akrobat nicht Boden berührt
ROT = Trägt ein roter Akrobat KEINE Komponente, bringt er so viel Applaus, wie seine Höhe im Auftritt ist. Dazu legt man das Lineal an.
- 3) Speed Bonus: 1 - 2 Applaus gemäß Angabe auf Marker.

Ende des Auftritts:

- ◆ Man behält alle Komponenten und legt sie neben seine Manege.
- ◆ Wer die wenigsten Punkte hat, erhält den Startspieler-Marker.
Patt: Wer jünger ist, ist im Vorteil.
- ◆ Der Startspieler entfernt 1 beliebige offene Zuschauererwartungskarte aus der Auslage und deckt 1 neue Karte der gleichen Art auf.
- ◆ Der Startspieler legt übrige Zubehör-Teile + "1st"-Akt-Plättchen in die Schachtel zurück. Dann zieht er 6 neue Komponenten und so viele "2nd"-Akt-Plättchen, wie die Anzahl Spieler+1 beträgt.
- ◆ Final wird das "First scoring"-Plättchen in die Schachtel gelegt.

Meeple Circus - KSR (Seite 2 von 2)

2. Akt = 2. Probe:

- ◆ Jetzt kommen die Gaststar-Meeple ins Spiel.
- ◆ Änderungen zum 1. Akt:
 - ... Es werden jetzt nur "2nd"-Akt-Plättchen genommen.
Hausregel: Gerechter ist es, eine Reihenfolge von wenigen SP bis vielen SP zu wählen, wenn die Zubehör-/Akt-Plättchen gewählt werden.
 - ... Gaststar-Meeple-Karten sind doppelseitig bedruckt. Man kann nicht entscheiden, die andere Seite zu nutzen.
 - .. Wenn man die Komponenten zum Gaststar-Meeple einsammelt, nimmt man nur den passenden Meeple, mehr nicht.
 - ... Bei der Bewertung gibt es auch Applaus für den Gaststar-Meeple, wenn dieser in der richtigen Weise sein Kunststück aufführt.
- ◆ Der Startspieler legt übrige Zubehör-Teile + "2nd"-Akt-Plättchen in die Schachtel zurück.
ACHTUNG: Die Spieler behalten ihre gewählten "2nd"-Akt-Plättchen. Dann zieht der Startspieler 6 neue Komponenten und so viele "3rd"-Akt-Plättchen wie die Anzahl Spieler+1 ausmacht.
- ◆ Final wird das "Second scoring"-Plättchen in die Schachtel gelegt.

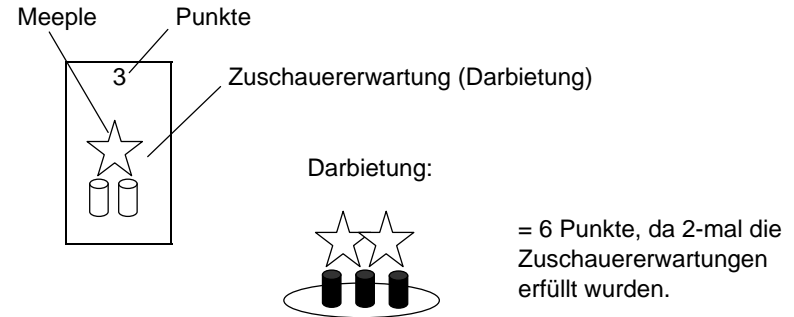
3. Akt - Aufführung:

- ◆ Änderungen zum 2. Akt:
 - ... Es werden jetzt nur "3rd"-Akt-Plättchen genommen.
Wer nicht die reinen FUN-Plättchen dabei haben will, sortiert solche mit dem Icon "Gelber Kreis mit weißem Dreieck" aus:
 - ... Nun performt man nicht mehr gleichzeitig, sondern nacheinander.
 - .. Man beginnt die Auftritte mit dem Spieler, der die wenigsten Punkte hat.
Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
 - ... Bei der Bewertung gelten keine Speed-Marker, Applaus für Gast-Meeple wird verdoppelt. Jede Aufgabe bringt bei erfolgreicher Erfüllung Applaus.

Spielende:

- ◆ Nach der Bewertung des 3. Akts endet das Spiel.
- ◆ Wer den meisten Applaus (Punkte) in Summe hat, gewinnt die Partie.
Patt: Der Sieg ist geteilt.

*Beispiel für mehrfache Wertung derselben Erwartungskarte:



FUN-Plättchen (ggf. aussortieren):

- 4 Copycat
- 4 Chatterbox
- 5 Stressfull situations
- 5 Honk-Honk
- 6 Now presenting
- 7 I Love you
- 7 Privace Please