

Allgemeiner Spielaufbau:

- 1) Legt den Spielplan in die Tischmitte.
- 2) Bildet Vorräte für Münzen (sortiert nach Werten), für Juwelen (sortiert nach Farben), für Camp-Plättchen (sortiert nach Formen).
- 3) Ermittelt den Startspieler. Je nach Anzahl der Spieler kommen insgesamt folgende Würfel ins Spiel:

Spieler	Anzahl Würfel in Farben			
	orange	grün	lila	durchsichtig
2	3	3	3	2
3	4	4	4	3
4	alle			

Diese Würfel kommen auf das Haupt-Zelt rechts oben auf dem Spielplan, wo sie geworfen werden.

- 4) Legt neben den Spielplan die 16 Meister-Karten mit römischen Ziffern (I ... IV).* Mischt jeweils alle übrigen Meister-Karten und alle Trainer-Plättchen. Bildet verdeckte Stapel, die auf die Plätze "m" und "T" des Spielplans kommen. Zieht Meister-Karten und Trainer-Plättchen und füllt die Auslage darunter OFFEN auf. Bei Partien zu zweit bzw. dritt entfallen beide Felder ganz unten.
- 5) Setzt die 3 Wagen auf ihre Startfelder in der Reise-Arena, Wagenfront jeweils nach links zeigend.
- 6) Legt auf jedes Plakat-Feld in den 3 Kreisen der Reise-Zone 1 zufälliges Zelt-Plättchen OFFEN. Das verbliebene Zelt-Plättchen geht aus dem Spiel.
- 7) Legt neben den Spielplan verdeckt die 4 Start-Plakate (grüner Rücken). Mischt die übrigen Plakate + bildet einen verdeckten Stapel, der auf den vorgegebenen Platz kommt. Zieht 4 Plakate davon und legt sie offen auf die Auslagefelder.

Ausstattung jedes Spielers:

- 1) Jeder Spieler wählt 1 Farbe und nimmt in dieser ...
 1 Punkte-Marker, der auf "0/100" der Punkteleiste kommt.
 2 Hut-Figuren. Der Startspieler setzt 1 Hut auf das Feld "#1" der Auftritts-Leiste. Der Spieler zu seiner Linken setzt seinen Hut auf das Feld darüber usw..
 Der 2. Hut bleibt vor jedem Spieler liegen.
- 2) Jeder Spieler erhält ein zufälliges Tableau, "A-Seite" oben. Jedes Tableau hat eine Referenz-Nr. (I - IV).
 1. Partie: Nehmt die 4 separierten Meister-Karten, die zur Referenz-Nummer passen. Nicht gebrauchte Karten werden in das Meister-Kartendeck eingemischt (bei Partie mit < 4 Spielern).
- 3) Mischt die Start-Plakate (grüner Rücken) verdeckt und zieht 1 zufälliges Plakat für jeden Spieler (OFFEN auslegen). Evtl. übrige Start-Plakate = aus dem Spiel.

Beispiel:

II	6
A	

- 4) Jeder Spieler befüllt sein Tableau wie folgt:

- a) Das Start-Plakat kommt offen oberhalb des Start-Zeltes ganz oben links.
- b) Eigene Meister-Karten (haben eine römische Nummer wie Referenz-Nr.) werden offen unterhalb des eigenen Tableaus platziert. Reihenfolge: egal.
- c) Persönlicher Start-Vorrat:
 1. Juwelen: je 1 in orange, grün, lila, durchsichtig. Diese kommen auf leere Plätze (farblich passend) des eigenen Juwelen-Lagers.
 2. 6 Münzen und 1 Trainer-Marker. Beides wird links neben das Tableau gelegt, wo auch ein Hut liegt.
 3. Der Startspieler muss 1 Münze an den letzten Spieler der Runde zahlen.

- 5) Der Startspieler zieht zusätzlich zum allg. Aufbau 3 bzw. 4 Trainer-Plättchen bei 2 - 3 bzw. 4 Spielern und legt sie offen aus. Beginnend mit dem Spieler rechts vom Startspieler und danach gegen den Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler 1 dieser Plättchen, das offen und linksbündig in den eigenen Trainer-Bereich kommt.
Partie zu zweit: Das übrig gebliebene Plättchen kommt aus dem Spiel.

ERWEITERTES SPIEL:

Wenn man mit dem Spiel vertraut ist, kann man frei die Tableau-Seite wählen UND / ODER eine andere Voreinstellung der Meister-Karten nutzen.

Details: siehe Seite 3 unten in der Spielregel

*jeweils unten links zu sehen

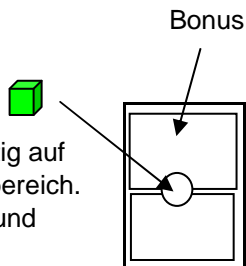
Ablauf allgemein:

- ◆ Man spielt 3 Runden mit je 4 Zügen für jeden Spieler.
- ◆ Ihr versucht, viele Attraktionen anzuhäufen und Punkte + Geld zu verdienen. Dafür müsst Ihr Eure Camps erweitern, auf Reisen gehen und dabei Juwelen, Zelte und Plakate mitbringen, Auftritte veranstalten. Plakate und Zelte stehen sinnbildlich für mögliche spätere Auftritte.
- ◆ Würfelaugen verschaffen Euch die notwendige Energie für gewünschte Aktionen. Aber bedenkt, dass höhere Augenwerte in selber Farbe mehr Kosten zum Ende einer Runde bedeuten.
- ◆ Der Startspieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Ablauf im Detail:

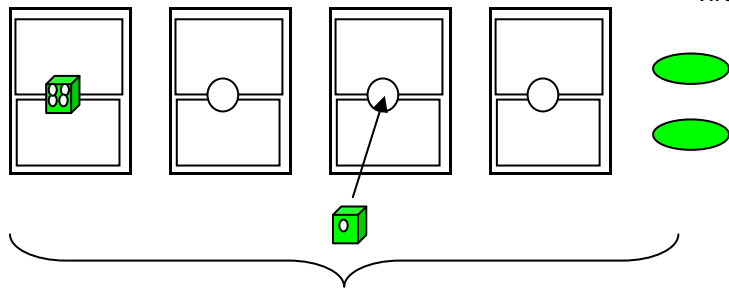
1 - Nimm 1 Würfel:

- ◆ Wähle 1 Würfel vom Haupt-Zelt und setze diesen mittig auf irgendeine verfügbare Meister-Karte in Deinem Spielbereich.
- ◆ Oben auf der Karte ist ein Bonus genannt, der sofort und irgendwann im eigenen Zug nutzbar ist.



2 - Ermittle Deine Energie:

- ◆ Energie = AUGENZAHL des aktuell von Dir platzierten Würfels PLUS alle WÜRFELAUGEN selber Farbe in Deinem Spielbereich. Hast Du aktuell 1 durchsichtigen Würfel (Joker) eingesetzt, bestimme seine Farbe. Durchsichtige Würfel früherer Runden zählen nicht. Gibst Du JUWELEN in Farbe des aktuellen Würfels ab = je 2 Augen. virtuell!



$$4 + 1 + 2 + 2 = 9 \text{ Augen}$$

3 - Wähle GENAU 1 Aktion:

A: BAUEN / B: REISEN / C: AUFTRITT

- ◆ Beliebige viele Trainer-Plättchen können per Trainer-Marker genutzt werden: auf eigenem Tableau bzw. auf dem Hauptspielplan. Genutzte Marker nach dem Spielzug ins Hauptzelt legen.

A - BAUEN:

- ◆ Du erweiterst Deine Camp mit Camp-Plättchen.
- ◆ Dazu wählst Du aus der Leiste links auf Deinem Tableau - maximal im Wert bis zum Energiewert Deiner Würfel dieses Zuges - einen Level (3, 5, 7, ... 18). Du musst nicht Deine max. Energie einsetzen.
- ◆ Kleine Box = 1 Plättchen für 4 Felder, große Box = 1 Plättchen für 6 Felder. Jede Farbe hat andere Anordnungen der Felder auf den Camp-Plättchen.

- ◆ Nimm die entsprechenden Plättchen vom allgemeinen Vorrat (falls noch da), d.h., in Farbe Deiner Würfel für diese Aktion.
- ◆ Das erste Plättchen in einer Partie, das Du baust, darf überall in Deinem Camp platziert werden. Alle weitere Plättchen müssen mind. an einem Feld mit einem schon platzierten Plättchen angrenzen.
- ◆ Neue Plättchen dürfen nur beim Platzierten gedreht / gewendet werden.
- ◆ Deckst Du Bonus-Felder ab, erhalte sofort den Bonus.
- ◆ Baust Du mehr als 1 Plättchen im selben Zug, entscheidest Du die Reihenfolge ihrer Platzierung. Nimm ggf. erst den Bonus des ersten Plättchens, bevor Du das nächste Plättchen nimmst und platziert.

B - REISEN:

- ◆ Bewege den Wagen in der genutzten Würfelfarbe im Uhrzeigersinn um max. so viele Felder, wie Deine Energie beträgt.
- ◆ Jedes passierte / erreichte Symbol (Juwel, Plakat) darfst Du nehmen.

Ein PLAKAT wird erst verfügbar, wenn das Zelt darüber genommen wurde.

Du musst dort nicht Deine Zug beenden. Ist ein Plakat verfügbar, gilt: Ziehe dazu das oberste Plakat vom Stapel oder ein offenes. Fülle ggf. die sofort die Auslage auf. Das Plakat kommt in Deinen Plakat-Bereich. Du bist frei darin, oberhalb welchem Zelt Du es auslegst. Es gibt Platz für 5 Plakate dort. Solltest Du ein 6. Plakat nehmen, kannst Du es abwerfen / Platz dafür durch Abwurf eines der 5 Plakate schaffen.

Ein ZELT erhältst Du, wenn Du Deinen Zug auf einem Zelt beendest.

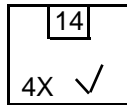
Das neue Zelt wird auf irgendein freies Feld Deiner Zeltleiste gelegt. Erhalte den dabei abgedeckten Bonus. Überdecke nicht das Zelt ganz links im dicken weißen Kreis.

JUWELEN kommen auf leere Felder Deines Juwelenspeichers. Hast Du keine Lagerkapazität, erhältst Du stattdessen jeweils 1 Münze.

C - AUFTRITT:

- 1) Nutzt Du diese Aktion zum 1. Mal in dieser Runde, versetze Deinen Hut auf dem Spielplan nun auf einen freien Platz der Auftritts-Leiste, max. bis zum Wert Deiner Energie in diesem Zug. Nutzt Du diese Aktion zum 2. Mal in dieser Runde, verwende den Hut aus Deinem Spielbereich. Nutzt Du diese Aktion zum 3. Mal in dieser Runde, versetze einen Deiner schon eingesetzten Hüte.

2) In dem per Hut gewählten Feld der Auftritts-Leiste ist ein Wert von 1X ... 5X angegeben, der besagt, wie viele Plakate Du max. erfüllen kannst.



Beispiel:

Hier können max. 4 Plakate erfüllt werden.

Plakat + Zelt
= 1 Auftritt.

Folgende Bedingungen sind je Plakat zu erfüllen:

- ➔ Das Plakat muss direkt unterhalb seiner Position ein Zelt haben. Das 1. Zelt (links) ist schon von Anfang an verfügbar (vorgedruckt). Jedes Plakat zeigt 1 - X Formen für Camp-Plättchen.
- ➔ Du musst genau diese Plättchen in Deiner Camp gebaut haben. Jedes Plättchen Deiner Camp kann nur 1-mal für ein Plakat genutzt werden. Du brauchst also ggf. mehrere gleiche Plättchen.
- ➔ Entferne die ggf. oberhalb der abgebildeten Plättchen angegebenen Juwelen. Bedenke, dass Du durchsichtige Steine aus Deinem Juwelen-Lager als Joker nutzen kannst.
- ➔ Einige Zelte erfordern Juwelen, die Du abgeben musst.

Nach Erfüllung eines Plakats erhältst Du darauf angezeigte Punkte + Münzen UND auch auf dem jeweiligen Zelt angegebene. Erfüllte Plakat drehe auf ihre Rückseite und lege sie neben Dein Tableau. Zelte bleiben liegen und können ggf. später erneut wirken.

3) Nach Erfüllung von Plakaten darfst Du verbliebene Plakate beliebig neu sortieren in Deinem Plakat-Bereich.

TRAINER-FÄHIGKEITEN:

- ◆ Hast Du Trainer-Marker genutzt, kommen sie nach Deinem Zug zum Haupt-Zelt.
- ◆ Erhältst Du durch Platzierung im Camp 1 Trainer, darfst Du jetzt nicht genau diesen Bonus sofort verdoppeln.

Rundenende:

Hatte jeder Spieler 4 Züge, passiert Folgendes:

- 1) Ermittelt für Euch jeweils JE FARBE (orange, grün, lila) den Gesamt-Augenwert der auf Euren Meister-Karten liegenden Würfel. Die Farbe mit der höchsten Summe an Augen kostet genau so viele Münzen wie Augen. Jeder durchsichtige Würfel kostet zusätzlich seinen Wert. Kannst Du nicht alles zahlen, zahle so viel Du kannst. Jede fehlende Münze kostet Dich in Runde 1 / 2 / 3 = 1 / 2 / 3 Punkte. Du kannst unter "0" fallen.

2) Wer 2 Hüte auf der Auftritts-Leiste hat, nimmt seinen Hut vom niedrigeren Feld zurück. Danach beginnt der Spieler ganz oben auf der Auftritts-Leiste und wählt 1 Meister-Karte und das benachbarte Trainer-Plättchen vom Haupt-Spielplan (nicht in 3. Runde). Die weiteren Spieler machen das ebenso.

Die neue Meister-Karte kommt zu den anderen eigenen 4 Meister-Karten. Das Trainer-Plättchen kommt auf ein freies Feld im eigenen Trainer-Bereich.

Sonderregel im Spiel zu zweit:

- ➔ Ist mind. 1 leeres Feld zwischen den Hüten beider Spieler, muss der Spieler des höher liegenden Hutes 1 Set (Meister-Karte + Trainer-Plättchen) aus der Auslage entfernen, bevor der andere Spieler das letzte Set nimmt.
- ➔ Ist aber kein leeres Feld dazwischen, wählt der untere Hut-Besitzer 1 Set und entfernt das andere aus der Auslage.

3) Jeder Spieler MUSS 1 seiner 5 Meister-Karten zum Punkten ausspielen und dann abwerfen. Details: siehe Spielregel, Seite 8.

4) Die neue Runde wird vorbereitet (**nur nach Runde 1 + 2**).

- ◆ Alle Trainer-Marker im Hauptzelt kommen zu ihren Besitzern zurück.
- ◆ Füllt die Hauptaussage mit Meister-Karten + Trainer-Plättchen vom Stapel auf. Nach Runde 2 werden KEINE Trainer-Plättchen aufgefüllt!
- ◆ Hüte auf der Auftritts-Leiste kommen nach unten dort, behalten aber ihre relative Position. Sie liegen nicht aufeinander, sondern auf verschied. Feldern.
- ◆ Der neue Startspieler sammelt alle Würfel ein und wirft sie neu. Diese Würfel werden wieder auf das Hauptzelt gelegt.

Spielende:

- ◆ Meister-Karten bringen 1/2 abgerundete Punkte (jede Karte einzeln werten).
- ◆ Je 5 Münzen = 1 Punkt.
- ◆ Jeder rechteckige Bereich im eigenen Camp, der komplett belegt ist, bringt 4 Punkte. BEACHTET: Übrige Juwelen dürfen dabei noch zur Füllung von Feldern benutzt werden. Jedes Juwel füllt ein Feld, wobei keine Boni mehr anfallen.

Es gewinnt, wer die meisten Punkte erreichte.