

3

RING CIRCUS



ANLEITUNG

KOSMOS

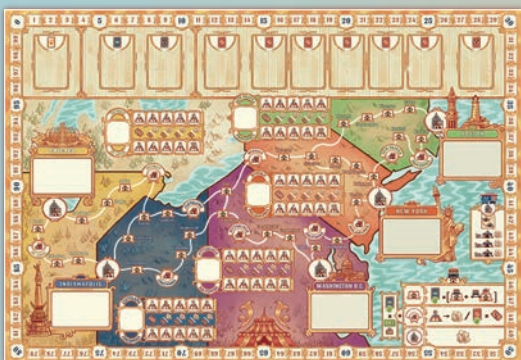
3 RING CIRCUS

In diesem Spiel übernehmt ihr die Leitung eines kleinen 3 Ring Circus – das ist ein Zirkus, in dem drei Manegen gleichzeitig bespielt wurden. Ende des 19. Jahrhunderts reist ihr mit ihm quer durch die USA.

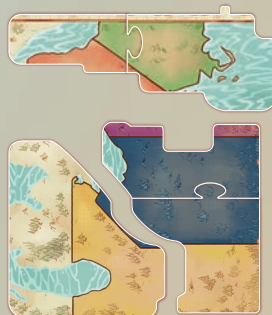
Ihr werdet Artisten anheuern, in verschiedenen Städten Vorstellungen geben und versuchen, euch einen Namen zu machen. Auftritte in Kleinstädten sind einfach zu bewerkstelligen und bringen Geld ein, um euer Ensemble zu vergrößern. In Großstädten könnt ihr erfahrenere Artisten einstellen. Metropolen hingegen sind am anspruchsvollsten: Hier will das Publikum ganz besondere Vorführungen sehen, belohnt euch aber auch mit dem größten Ruhm.

Während ihr mit euren kleinen Zirkussen touret, müsst ihr euch auch gegen den wesentlich größeren Barnum-Zirkus behaupten, der ebenfalls durch die Lande reist. Erreicht dieser eine Metropole, löst er eine Wertung aus: Auf die beste Vorführung dort wartet tosender Applaus.

SPIELMATERIAL



1 Spielplan



3 Spielplan-Aufleger
(zum Abdecken von Regionen)



4 Zirkus-Tableaus



4 Zirkuswagen
(1 pro Farbe)



48 Zelte
(12 pro Farbe)



4 Wertungsmarker
(1 pro Farbe)



4 Podeste
(1 pro Farbe)



42 Geldkarten



45 Ticketkarten



12 Wertungskarten



6 Metropolen-Karten



6 Großstadt-Plättchen



1 Barnum-Tafel



1 Barnum-Wagen

SPIELMATERIAL FÜR DAS GROSSE AUTOMA-SPEKTAKEL



4 Artisten-Plättchen
(in den vier
Artisten-Kategorien)



1 Reisemarker



**1 Anzeiger für den
Schwierigkeitsgrad**



1 Solo-Tableau

Für das Solo-Spiel (auf der
Rückseite der Zirkus-Tableaus)



32 Automa-Karten

(zwei Decks: 17 Wahrsage-Karten
und 15 Spielzeugaffen-Karten)

SPIELVORBEREITUNG

Platziert den Spielplan in der Mitte des Tisches.

Er zeigt 5 Regionen im Nordosten der Vereinigten Staaten. Darüber befinden sich die Felder für die Kartenstapel.

In jeder Region befinden sich 1 Metropole



, 2 Großstädte



und 6 Kleinstädte



Abhängig von eurer Personenzahl werden bestimmte Regionen abgedeckt:

Bei **2 Personen** sind 3 Regionen im Spiel: New York, Washington D.C. und entweder Boston oder Indianapolis (eure Wahl). Deckt die anderen Regionen ab. Bei **3 Personen** sind 4 Regionen im Spiel: Deckt Boston oder Chicago ab. Bei **4 Personen** sind alle Regionen im Spiel.

Um eine Region abzudecken und damit aus dem Spiel zu nehmen, legt den passenden Aufleger so auf die zugehörige Region, dass nur noch die Straßen und Orte der spielbaren Regionen zu sehen sind.

Sortiert die Wertungskarten mit den Namen der Regionen aus, die nicht im Spiel sind, und legt sie zurück in die Schachtel (z. B. falls Chicago nicht im Spiel ist, entfernt die Chicago-Karte).

Weitere Schritte zur Vorbereitung:

- 1 Legt pro Person 1 Wertungsmarker auf die „0“ der Wertungsleiste. Ruhmespunkte, die ihr während der Partie erlangt, markiert ihr auf dieser Leiste.
- 2 Mischt die Wertungskarten und legt den Stapel verdeckt auf das Feld oben links auf dem Spielplan.
- 3 Mischt die Geldkarten und legt den Stapel verdeckt auf das entsprechende Feld.
- 4 Mischt die Ticketkarten und legt den Stapel verdeckt auf das zugehörige Feld.
- 5 Deckt die ersten 5 Ticketkarten auf und legt sie auf die 5 Felder rechts daneben.
- 6 Mischt die Großstadt-Plättchen und legt in jede Region 1 davon mit zufällig bestimmter Seite nach oben auf den entsprechenden Platz.
- 7 Mischt die Metropolen-Karten und legt 1 davon aufgedeckt zu jeder Metropole.
- 8 Stellt den **Barnum-Wagen** auf Boston bzw. New York, falls Boston nicht im Spiel ist.
- 9 Nehmt euch je ein Zirkus-Tableau und das farblich dazugehörige Spielmaterial.
- 10 Nehmt euch auch je 1 Wertungskarte, 1 Ticketkarte und 4 Geldkarten von den Stapeln.
- 11 Legt eure Podeste auf die „1“ der Podestleiste.
- 12 Wer zuletzt eine Zirkusvorstellung besucht hat, beginnt die Partie. Die Person rechts daneben bekommt die Barnum-Tafel und legt sie mit der Barnum-Seite nach oben vor sich ab. Ihr spielt im Uhrzeigersinn.



SPIEL ZU ZWEIT



Beim Spiel zu zweit werden 6 neutrale Zelte (einer dritten Farbe) auf den Spielplan gelegt: 2 in jede der 3 Regionen, die im Spiel sind. In jeder Region kommt 1 Zelt auf das Feld ganz rechts auf der Metropolenkarte und 1 Zelt in jede der folgenden Kleinstädte:

BOSTON: Natick

NEW YORK: Syracuse

WASHINGTON D.C.: Connellsville

INDIANAPOLIS: Sandusky

Diese Zelte werden für die Ermittlung der Mehrheit in einer Region berücksichtigt (siehe „Den Barnum-Wagen bewegen“, S. 16).



SPIELABLAUF

In deinem **1. Spielzug** stellst du deinen Zirkuswagen auf eine der Metropolen, auf denen noch keiner steht. Danach **musst** du deinen 1. Artisten einstellen.

! HINWEIS: Am Ende der ersten Runde werden alle genau 1 Artisten in ihrer Vorstellung haben. Auf jeder Metropole wird genau 1 Zirkuswagen stehen, einschließlich des Barnum-Wagens.

In deinem Spielzug führst du 1 der 2 möglichen Aktionen durch:
Einen Artisten einstellen oder **Eine Vorführung geben** (siehe S. 12).

EINEN ARTISTEN EINSTELLEN



Spiele 1 Karte aus deiner Hand und lege sie auf einen verfügbaren Platz deines Zirkus-Tableaus. Jedes Zirkus-Tableau hat rechts 15 Plätze für Artisten und links 3 Plätze für Wertungskarten. Die Artistenplätze sind aufgeteilt in 3 Reihen zu je 5 Karten: die **drei Manegen** deines Zirkus!

KARTENTYPEN

Es gibt 3 Typen von Karten:



Wertungskarten bringen am Spielende Punkte, sofern sie vorher auf deinem Zirkus-Tableau abgelegt wurden. Du kannst sie auslegen, nachdem du die ersten 3 Spalten deines Zirkus-Tableaus vervollständigt hast (siehe S. 26).



Geldkarten erhältst du nach einer Vorführung in einer Kleinstadt. Dazu gehören einfache Darbietungen, die du deiner Vorführung hinzufügen kannst. Du kannst Geldkarten auch dazu verwenden, die Kosten für Artisten (von Geld- oder Ticketkarten) zu bezahlen, bevor du sie auf deinem Zirkus-Tableau platzierst.



Alle 5er-Geldkarten haben einen einmaligen Soforteffekt, den du während einer Vorführung nutzen kannst (siehe S. 25).



Ticketkarten kannst du bei Vorführungen in Großstädten erwerben. Sie repräsentieren Künstler, die Ruhmepunkte für die Schlusswertung einbringen. Außerdem benötigst du sie für Vorführungen in den Metropolen.

Sobald der Geld- oder der Ticketstapel leer ist, mischt den zugehörigen Ablagestapel und legt den neuen Stapel verdeckt bereit.



★ SYMBOLE ★

Durch das Platzieren von Karten auf deinem Zirkus-Tableau deckst du Symbole ab bzw. machst neue verfügbar. Dies hat Auswirkungen auf die Darbietungen deines Zirkus.

Es gibt 3 Hauptsymbole, auf die du achten solltest:



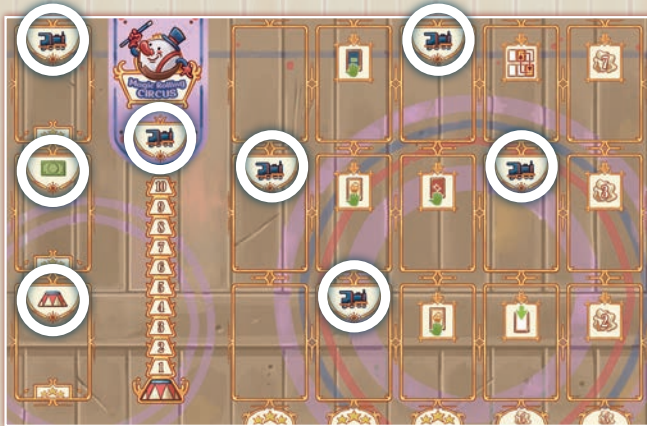
Podeste sind erforderlich, um in einer Großstadt aufzutreten. Sie stehen für die Attraktivität deines Zirkus.



Geld erlaubt dir am Ende jeder Vorführung weitere Geldkarten zu ziehen.



Reise bestimmt, wie schnell du dich auf dem Spielplan bewegen kannst.



ZIRKUS-TABLEAU

Dein Zirkus startet mit 1 Podest, 1 Geld und 6 sichtbaren  Reisesymbolen.

Durch das Ablegen von Karten auf dein Zirkus-Tableau werden nach und nach Symbole verdeckt, während neue Karten zusätzliche Symbole verfügbar machen.

WEITERE SYMBOLE:



Sofort-Ruhmespunkte: Erhältst du sie, ziehe deinen Marker sofort auf der Wertungsleiste entsprechend weiter.



Ruhmespunkte am Spielende: Diese erhältst du am Ende der Partie.



Lege diese Karte auf dein Zirkus-Tableau.



Nimm 1 Karte dieses Typs.







Auf deinem Zirkus-Tableau sichtbar.






Sowohl die **Geld-** als auch die **Ticketkarten** zeigen Artisten, die du für deine Vorführung einstellen kannst. Artistenkarten enthalten die folgenden Informationen:

Die Zahl links oben ist der **Wert** der Karte **I**. Bei Geldkarten sind dies die Kosten für das Einstellen dieses Artisten. Du kannst diesen Geldwert aber auch dazu verwenden, um einen anderen Artisten einzustellen. Wirf dazu diese Geldkarte ab. Du musst Artisten auf deinem Zirkus-Tableau in jeder Kartenreihe in **aufsteigender** Reihenfolge von links nach rechts anordnen. Artisten mit niedrigerem Wert treten vor ihren höherwertigen Kollegen auf.

Es gibt 16 **Typen von Artisten** in 4 **Kategorien** (einfache Artisten, Tiere, Akrobaten und besondere Künstler). Jede Kategorie hat eine andere Form und Farbe, und jeder Typ hat einen anderen Wert:

Die **einfachen Artisten** befinden sich alle im **Geldkarten-Stapel** und haben Werte von 1 bis 4 (mehr zu 5er-Geldkarten auf S. 12). Es gibt 4 Typen: **Clowns** , **Haustiere** , **Magier**  und **Reiter** , erkennbar am Symbol rechts oben **2**.

Tiere , **Akrobaten**  und **besondere Künstler**  befinden sich im **Ticketkarten-Stapel** und haben Werte von 5 bis 16. Der Wert der Karte steht auf dem Banner links oben **8**.

Der untere Rand jeder Karte zeigt ihren **Effekt**. Bei Geldkarten steigert dieser Effekt den Wert deiner Vorführung (die Anzahl der Podeste), abhängig von der Kategorie der Artisten, die **nach** diesem Artisten in derselben Reihe auftreten. Die Effekte von Ticketkarten bringen dir zusätzliche Symbole für deinen Zirkus (Geld-, Podest- oder Reisesymbole) oder Ruhmespunkte am Spielende.



Dieser Magier bringt dir 1 Podest **A** sowie 1 zusätzliches Podest für jeden Akrobaten, der in derselben Reihe nach ihm auftritt **B**. Schiebe dein Podest auf der Podestleiste deines Zirkus-Tableaus sofort auf den nun aktuellen Gesamtwert.



RUHMESPUNKTE AM SPIELENDE

Dieser Seiltänzer bringt am Spielende 2 zusätzliche Ruhmespunkte für jedes Tier, das in derselben Reihe vor ihm auftritt **6**.

KARTEN PLATZIEREN

Stellst du einen Artisten ein, musst du ihn in eine deiner 3 Manegen (Kartenreihen) legen. Die neue Karte kommt dann ihrem Wert entsprechend auf den Platz, sodass alle Karten in derselben Reihe **mit aufsteigendem Wert** von links nach rechts angeordnet sind.

Die erste Karte, die du in eine Reihe legst, kommt daher immer auf den Platz ganz links in dieser Reihe. Legst du eine weitere Karte in eine Reihe, schiebe alle Karten mit höherem Wert in dieser Reihe um 1 Platz nach rechts.

Sobald du eine Karte ausspielst, musst du **ihre Kosten bezahlen**. Wirf dazu Geldkarten aus deiner Hand ab, deren Gesamtwert **mindestens** den Kosten der Karte entspricht, die du spielen willst. Es gibt kein „Wechselgeld“.

Legst du eine Karte in eine Reihe, in der bereits andere Karten liegen, kostet sie so viel, wie die **Differenz** zwischen ihrem Wert und der Karte mit dem **höchsten Wert** in dieser Reihe beträgt (mindestens 0).

! BEACHTE: Da Karten in derselben Reihe unbedingt aufsteigende Werte haben müssen, können Karten mit demselben Wert niemals in derselben Reihe liegen. Du darfst sie jedoch in andere Reihen legen.



Roberto legt eine Seiltänzerin mit dem Wert 9 als erste Karte in eine Reihe. Er muss Geldkarten mit einem Gesamtwert von mind. 9 abwerfen. Er wirft eine 4 und zwei 3er ab.

In einem späteren Zug legt er in dieselbe Reihe einen Muskelprotz (13). Er muss nur die Differenz zwischen 13 und 9 bezahlen, also wirft er eine 4er-Geldkarte ab.

Danach legt er einen Löwen (11) kostenlos in diese Reihe, da sein Wert kleiner ist als der des Muskelprotzes (13). Der Löwe wird seinen Platz zwischen der Seiltänzerin (9) und dem Muskelprotz (13) einnehmen.

PODESTE



Das Platzieren von Karten in einer Reihe kann die Anzahl der Podeste in deinem Zirkus erhöhen, entweder weil sich auf der Karte selbst ein Podest-Symbol befindet oder weil die von dir platzierte Karte einen Effekt einer Karte auslöst, die in derselben Reihe davor liegt.

Nachdem du eine Karte gespielt hast, verschiebe dein Podest auf das entsprechende Feld der Podestleiste deines Zirkus-Tableaus (die Anzahl der Podestsymbole in deinem Zirkus wirkt sich auf Vorführungen aus).



Der Zirkus in diesem Beispiel hat 7 Podeste: Die erste Karte in der oberen Reihe gibt 3 Podeste: 1 auf der Karte selbst und 2 für die beiden besonderen Künstler nach ihr. Die zweite Karte gibt 1 für die Karte selbst und 1 für die Tierdarbietung, die ihr folgt. Das 6. Podest ist auf dem Zirkus-Tableau aufgedruckt und noch sichtbar. Das 7. Podest liefert der Schlangenmensch in der unteren Reihe.

◆ PLATZIERUNGSBONI



Einige Plätze auf deinem Zirkus-Tableau geben dir einen Bonus, wenn du sie **zum ersten Mal** bei dir abdeckst. Dies wird auf zweierlei Arten ausgelöst: Entweder durch das Platzieren einer Karte oder nachdem eine Karte durch Verschieben auf den Platz gelangt ist:



Deckst du 1 dieser Symbole ab, ziehe sofort 1 Karte vom entsprechenden Stapel auf deine Hand.



Deckst du dieses Symbol ab, darfst du sofort 1 weitere Karte auf dein Zirkus-Tableau legen (und musst sie ggf. wie üblich bezahlen).



Deckst du dieses Symbol ab, darfst du sofort 2 Karten aus verschiedenen Reihen die Plätze tauschen lassen. Diese Karten nehmen dann ihren Platz in der neuen Reihe entsprechend ihres Wertes ein (in der Reihe aufsteigend).



Deckst du ein Popcorn-Symbol ab, erhältst du sofort so viele Ruhmespunkte wie angegeben (zwischen 2 und 5).

Außerdem erhältst du, sobald du eine Spalte vervollständigst (d. h. es liegt eine Karte in jeder Reihe derselben Spalte), den Bonus am unteren Tableau-Rand:



Vervollständigst du eine der ersten 3 Spalten, musst du sofort 1 deiner Wertungskarten auf 1 der 3 Plätze auf der linken Seite deines Zirkus-Tableaus legen. Diese Karten bringen dir am Spielende nur dann Ruhmespunkte, wenn du sie auf dein Zirkus-Tableau gelegt hast (eine Liste dieser Karten findest du im Anhang auf S. 26).



Die beiden anderen Spalten bringen dir nach Vervollständigung sofort 5 Ruhmespunkte ein.

EINE VORFÜHRUNG GEBEN



Anstatt der Aktion „Einen Artisten einstellen“ kannst du in deinem Spielzug eine Vorführung geben. Gehe wie folgt vor:

1 REISEN



2 VORFÜHRUNG GEBEN



3 BARNUM-WAGEN BEWEGEN



1 REISEN



Um eine Vorführung zu geben, musst du zuerst in eine andere Kleinstadt, Großstadt oder Metropole reisen. Beim Reisen musst die Wege auf dem Spielplan in die eine oder die andere Richtung nutzen. Die max. Anzahl an Schritten, die du dich bewegen kannst, entspricht der Anzahl der sichtbaren Reisesymbole auf deinem Zirkus-Tableau: die Anzahl Symbole, die nicht von Karten verdeckt sind, plus zusätzliche Symbole durch Karten auf deinem Tableau.

Regeln für das Reisen:

- Du **musst** jede Kleinstadt überspringen, auf der bereits ein Zelt steht.
- Du **darfst** jede Großstadt oder Metropole überspringen, auf der bereits ein Zirkuswagen steht.
- Eine Kleinstadt, Großstadt oder Metropole zu überspringen zählt **nicht** als Schritt.

2 VORFÜHRUNG GEBEN



Es gibt 3 Orte, an denen du eine Vorführung geben kannst:

Kleinstädte



, Großstädte



und Metropolen

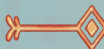


Du darfst an jedem Ort nur einmal eine Vorführung geben.



Soforteffekte:

Gibst du eine Vorführung, darfst du **eine 5er-Geldkarte** (mit diesem Symbol ⚡) spielen. Diese Karten geben dir **einmalig und sofort** einen Effekt (siehe Anhang, S. 25). Anschließend kommen sie auf den Ablagestapel.



KLEINSTÄDTE



Jede Kleinstadt kann in der gesamten Partie nur **1 Vorführung** ausrichten. Gibst du hier eine Vorführung, setze ein Zelt auf die Kleinstadt, um anzuzeigen, dass hier bis Spielende keine weiteren Vorführungen stattfinden.

Vorführungen in Kleinstädten haben keine besonderen Anforderungen und jede davon bringt mind. 1 Geldkarte sowie 1 zusätzliche Geldkarte für **jede** benachbarte **Kleinstadt**, in der noch keine Vorführung stattgefunden hat (auch von dort strömen Zirkusbegeisterte in die Vorstellung). Nimm diese Karten vom Geldkarten-Stapel.

Wichtig: Sind auf deinem Zirkus-Tableau Geldsymbole sichtbar, bekommst du zusätzlich entsprechend viele Geldkarten.



Aniko bewegt sich 2 Schritte von Chicago weg, um in Sturgis eine Vorführung zu geben. Sie erhält 3 Geldkarten, weil beide benachbarten Kleinstädte bisher keine Vorführung erlebt haben. In der Runde zuvor gab Roberto eine Vorführung in Toledo und erhielt dank der 2 benachbarten Kleinstädte ebenfalls 3 Geldkarten. Bis zum Spielende kann weder in Toledo noch in Sturgis eine Vorführung gegeben werden.

GROSSSTÄDTE



Gibst du eine Vorführung in einer Großstadt, ist es vorteilhaft, **so viele Podeste wie möglich** in deinem Zirkus zu haben. Alle einfachen Artisten (also die auf den Geldkarten) sowie einige Soforteffekte (siehe S. 25) bringen dir mind. 1 Podest.

Jede Großstadt hat einen **bevorzugten Artistentypen**. Dieser ist auf das Großstadt-Plättchen gedruckt, das während der Vorbereitung zufällig zugewiesen wurde. Erfüllst du die Bedingung, erhältst du für diese Vorführung 2 zusätzliche Podeste.



Dieses Großstadt-Plättchen bringt 2 zusätzliche Podeste für Vorführungen mit mind. einem Magier (Detroit) bzw. mit mind. einem Clown (St. Louis).

Gibst du eine Vorführung in einer Großstadt, musst du 1 deiner Zelte auf ein freies Feld in dieser Großstadt stellen. Dieses Feld muss eine Anzahl von Podesten zeigen, **die gleich oder niedriger ist** als die Anzahl Podeste, die du für deine Vorführung erhältst (der aktuelle Wert auf deinem Zirkus-Tableau plus die Bonus-Podeste für den bevorzugten Artistentypen sowie ggf. durch Soforteffekte). Hast du nicht genug Podeste, um einen Platz in dieser Stadt zu beanspruchen, darfst du dort keine Vorführung geben.

Platzierst du ein Zelt, erhältst du sofort den aufgedruckten Bonus unter bzw. über diesem freien Feld. Bei Vorführungen mit höherem Wert erhältst du entweder Ticketkarten **oder** Ruhmespunkte.



Roberto bewegt sich 1 Schritt nach Pittsburgh. Seine Vorführung hat 6 Podeste. Dies reicht nicht aus, um das 4. Feld zu beanspruchen. Das 3. Feld ist bereits belegt, also muss er das 2. Feld nehmen und erhält entweder 2 Ticketkarten oder 1 Ruhmespunkt. Hätte er 1 Podest mehr, könnte er sich das 4. Feld sichern und aus 3 Ticketkarten und 5 Ruhmespunkten wählen.

Ticketkarten darfst du **sowohl aus der Auslage als auch vom Ticketkarten-Stapel** nehmen. Die Ticketkarten-Auslage wird erst am **Ende deines Zugs** aufgefüllt.




Wichtig: Darüber hinaus darfst du zusätzliche Geldkarten für jedes Geldsymbol in deinem Zirkus ziehen, unabhängig davon, ob du für deine Vorstellung Ticketkarten oder Ruhmespunkte erhalten hast.



HINWEIS: Du kannst jede Großstadt nur **einmal** besuchen, aber mehrere Personen dürfen gleichzeitig dort Halt machen.

METROPOLEN



Jeder Metropole wurde eine Karte zugewiesen, die bestimmt, welchen Artistentypen die Menschen dort sehen wollen: Tiere , Akrobaten  oder besondere Künstler . Jede Karte zeigt in der Mitte den **Wunsch-Artisten**. Flankiert wird dieser von zwei unterstützenden Artistentypen. Um eine Vorführung in einer Metropole zu geben, **muss** dein Ensemble mind. den von diesem Publikum geforderten Wunsch-Artisten umfassen.

Hierfür erhältst du bereits **6 Ruhmespunkte**.

Tritt in deiner Vorführung **vor dem Wunsch-Artisten** ein Artistentyp auf wie links auf der Karte abgebildet, erhältst du **4 weitere Ruhmespunkte**.

Tritt **nach dem Wunsch-Artisten** ein Artistentyp auf wie rechts auf der Karte abgebildet, erhältst du **5 weitere Ruhmespunkte**.

Jede Metropolen-Karte hat 4 Plätze. Gibst du eine Vorführung, musst du dein Zelt auf den 1. freien Platz stellen (von links nach rechts). Ist dein Zelt das erste, erhältst du **3 zusätzliche Ruhmespunkte**, ist es das zweite, erhältst du **1 zusätzlichen Ruhmespunkt**.

Wichtig: Auch in Metropolen erhältst du so viele Geldkarten wie Symbole auf deinem Zirkus-Tableau sichtbar sind.

HINWEIS FÜR EINSTEIGER:

Verzweifle nicht, wenn du in einer Partie mal nicht den passenden Wunsch-Artisten für eine bestimmte Metropole hast. Über Vorführungen an anderen Orten und die Karten auf deinem Zirkus-Tableau gibt es genügend andere Möglichkeiten, Ruhmespunkte zu sammeln.



Diese Metropole will einen Seiltänzer sehen, wofür es 6 Ruhmespunkte gibt. Tritt vor deinem Seiltänzer ein Tier auf (d. h. du hast eine Tierdarbietung – oranges Symbol – mit einem niedrigeren Wert als dein Seiltänzer in derselben Reihe), erhältst du 4 zusätzliche Ruhmespunkte. Tritt nach deinem Seiltänzer ein besonderer Künstler auf (türkises Symbol), erhältst du 5 zusätzliche Ruhmespunkte. Ist dein Zelt das erste in der Metropole, erhältst du 3 weitere. Insgesamt kann dir eine Vorführung hier also bis zu 18 Ruhmespunkte einbringen.



3 DEN BARNUM-WAGEN BEWEGEN



Gleich **nach jeder Vorführung** bewegt sich der Barnum-Wagen **1 Schritt gegen den Uhrzeigersinn** entlang der äußeren Route des Spielplans und überspringt dabei alle Kleinstädte mit einem Zelt.

Erreicht der Barnum-Wagen eine der **Metropolen**, bleibt er dort stehen. Wer gerade die Barnum-Tafel hat, dreht sie auf die Popcorn-Seite. Hast du die Barnum-Tafel, bist aber nicht am Zug, läuft die Partie wie üblich weiter. **Wichtig:** Der Barnum-Wagen wird nicht bewegt, solange die Tafel die Popcorn-Seite zeigt.



Besitzt du die Barnum-Tafel **1** und bist am Zug, kommt es am Ende deines Zugs zur Wertung **2** der Region mit dem Barnum-Wagen (entweder, weil er in deinem Zug oder davor auf eine Metropole gezogen ist). Nach der Wertung erhält die nächste Person **gegen** den Uhrzeigersinn die Barnum-Tafel **3**.

1



Sobald der Barnum-Wagen eine Metropole erreicht, drehst du die Barnum-Tafel auf die Popcorn-Seite. Die Wertung erfolgt am Ende **deines** Zugs.

2



Wer in dieser Region die meisten Zelte hat (in Kleinstädten, Großstädten und Metropolen), erhält 10 Ruhmespunkte; für die zweitmeisten gibt es 6, für die drittmeisten 3 Ruhmespunkte.

3



Nach der Wertung drehst du die Tafel wieder auf die Barnum-Seite und gibst sie an die Person rechts neben dir.



HINWEIS: Im Spiel zu zweit werden die neutralen Zelte bei der Wertung berücksichtigt.

Gleichstände werden folgendermaßen aufgelöst:

- ➔ Wessen Zelt auf einer Metropolen-Karte ganz links steht, entscheidet den Gleichstand für sich.
- ➔ Hat niemand der Beteiligten eine Vorführung in der Metropole gegeben, entscheidet, wer in dieser Region das Zelt auf dem Platz mit dem höchsten Wert in einer Großstadt hat.
- ➔ Haben alle Beteiligten nur in Kleinstädten Vorführungen gegeben, entscheidet, wer in der Kleinstadt aufgetreten ist, die der Metropole in dieser Region am nächsten ist.
- ➔ Ansonsten entscheidet, wessen Zelt im Uhrzeigersinn in der nächsten Stadt entlang der äußeren Straße steht.

ENDE DEINES ZUGS

Du darfst höchstens 10 Karten auf der Hand haben, inklusive Wertungskarten. Hast du am Ende deines Zugs mehr als 10 Karten, musst du Karten abwerfen, bis du 10 hast.

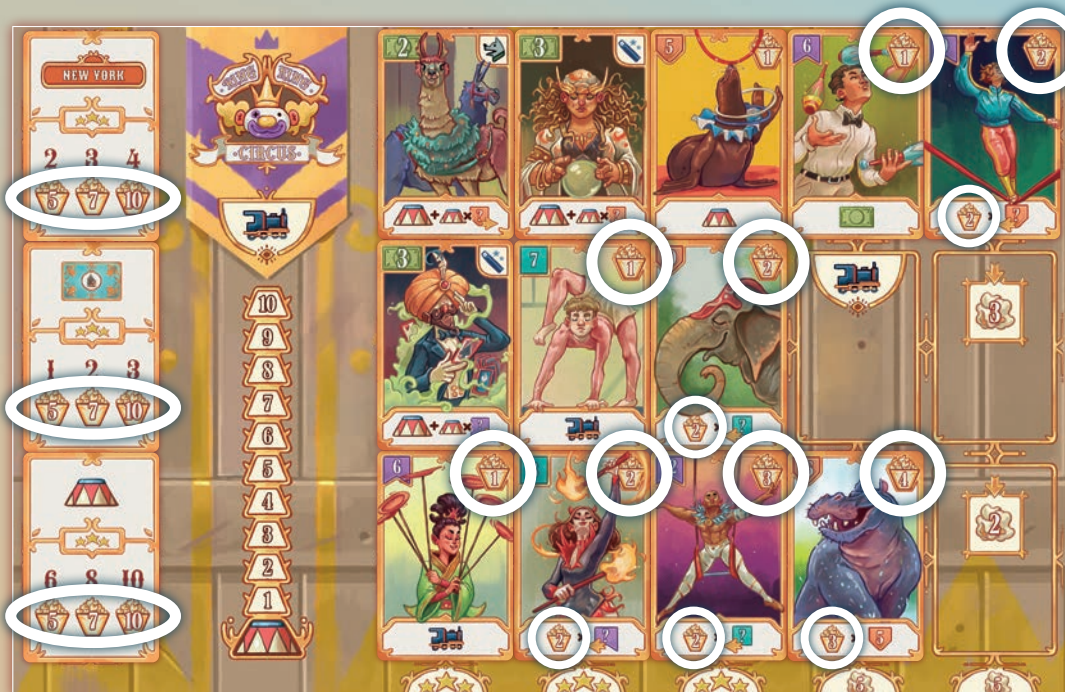
Fülle leere Ticketkarten-Felder mit neuen Karten vom Ticketkarten-Stapel auf. Dann ist die Person links von dir am Zug.

SPIELENDE



Die Partie endet, nachdem der Barnum-Wagen eine komplette Tour gefahren und wieder in seiner Ausgangs-Metropole angekommen ist, wo er eine letzte Rundenwertung auslöst. Danach erfolgt die **Schlusswertung**. Ihr erhaltet nun die Ruhmespunkte für eure Ticketkarten, die am Spielende Punkte bringen, sowie für die Wertungskarten links auf eurem Zirkus-Tableau.

Wer die meisten Ruhmespunkte hat, gewinnt. Bei Unentschieden gewinnt, wer die meisten Zelte in der zuletzt gewerteten Region hat. Ist dies nicht eindeutig, prüft dies für die Region davor usw.



VARIANTEN

Wir empfehlen, die ersten Partien nach den beschriebenen Regeln zu spielen: Der Barnum-Wagen startet in Boston und zieht gegen den Uhrzeigersinn weiter. Seid ihr mit den Regeln vertraut, probiert die folgenden Varianten aus, bei denen der Barnum-Wagen in anderen Städten startet und im bzw. gegen den Uhrzeigersinn weiterzieht.

◆ SPIEL ZU VIERT

• BARNUM STARTET IN CHICAGO

Im Spiel zu viert ist es auch möglich, dass der Barnum-Wagen in Chicago startet und dann im Uhrzeigersinn weiterzieht. Reihenfolge der Wertungen: Boston, New York, Washington D.C., Indianapolis, Chicago.



CHICAGO

◆ SPIEL ZU DRITT

• BARNUM STARTET IN CHICAGO

Die Region Boston ist abgedeckt. Barnum startet in Chicago und zieht im Uhrzeigersinn weiter. Reihenfolge der Wertungen: New York, Washington D.C., Indianapolis, Chicago.



CHICAGO

• BARNUM STARTET IN NEW YORK

Die Region Boston ist abgedeckt. Barnum startet in New York und zieht gegen den Uhrzeigersinn weiter. Reihenfolge der Wertungen: Chicago, Indianapolis, Washington D.C., New York.



NEW YORK

◆ SPIEL ZU ZWEIT

• BARNUM STARTET IN WASHINGTON D.C.

Die Regionen Chicago und Indianapolis sind abgedeckt. Barnum startet in Washington D.C. und zieht im Uhrzeigersinn weiter. Reihenfolge der Wertungen: Boston, New York, Washington D.C.



WASHINGTON D.C.

• BARNUM STARTET IN NEW YORK

Die Regionen Boston und Chicago sind abgedeckt. Barnum startet in New York und zieht gegen den Uhrzeigersinn weiter. Reihenfolge der Wertungen: Indianapolis, Washington D.C., New York.



NEW YORK

• BARNUM STARTET IN INDIANAPOLIS

Die Regionen Boston und Chicago sind abgedeckt. Barnum startet in Indianapolis und zieht im Uhrzeigersinn weiter. Reihenfolge der Wertungen: New York, Washington D.C., Indianapolis.



INDIANAPOLIS

DAS GROSSE AUTOMA-SPEKTAKEL · SOLO-SPIEL

Deine gute alte Zirkusshow muss sich gegen die moderne Automa-Vorstellung beweisen, die durch die Vereinigten Staaten zieht. Diese neuartige Darbietung kombiniert traditionelle Vorführungen mit Wahrsagemaschinen, mechanischen Tieren und allerlei wundersamem Schnickschnack. Wird das Publikum dir zuzubeln oder der Maschine?

VORBEREITUNG

Wähle eine Farbe für den Automa-Zirkus und lege sein Spielmaterial neben sein Tableau. Die Vorbereitung entspricht dem Spiel zu zweit, außer dass ein Zirkus-Tableau auf die Rückseite gedreht wird.

- 1** Setze das Podest auf Feld 2 der Podestleiste auf dem Solo-Tableau und den Reisemarker auf Feld 6 der Reiseleiste. Platziere Wertungsmarker und Zirkuswagen wie gewohnt.
- 2** Mische dann die 4 Artisten-Plättchen und lege sie verdeckt auf die entsprechenden Felder des Solo-Tableaus.
- 3** Trenne die Automa-Karten in einen Stapel mit Wahrsage- und einen Stapel mit Spielzeugaffen-Karten. Mische die beiden Stapel einzeln. Lege die Stapel mit den Spielzeugaffen- und Wahrsage-Karten verdeckt auf die unten abgebildeten Felder.
- 4** Wähle einen Schwierigkeitsgrad: Leicht, Mittel oder Schwer. Dies bestimmt, wie der Automa-Zirkus am Spielende wertet und wie einige seiner Karten während der Partie reagieren. Für ein leichtes Spiel brauchst du nichts weiter zu tun. Für anspruchsvollere Spiele legst du den Anzeiger für den Schwierigkeitsgrad auf das Feld links oben auf dem Solo-Tableau.



SPIELABLAUF

Der Automa-Zirkus beginnt immer. Drehe in seinem ersten Zug das oberste Artisten-Plättchen um und stelle seinen Zirkuswagen auf die nächste Metropole auf Barnums Weg (d. h. in die erste Metropole, die gewertet wird).

Der Automa-Zirkus wird zunächst die Wahrsage-Karten spielen. Nachdem Barnum die 1. Region gewertet hat, spielt der Automa-Zirkus die Spielzeugaffen-Karten.

Decke in jeder folgenden Runde die nächste Automa-Karte vom jeweiligen Stapel auf, lege sie auf das Feld rechts daneben und handle sie ab. Es gibt 2 Arten von Automa-Karten:



ARTISTEN: Verbessern die Vorführung des Automa-Zirkus.



VORFÜHRUNGEN: Bewegen seinen Zirkuswagen und lassen ihn eine Vorführung geben.

Schwierigkeit: Effekte, die nicht als „Leicht“ oder „Schwer“ gekennzeichnet sind, werden immer ausgelöst. Ansonsten:

Leicht

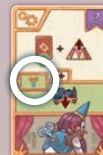


Dieser Effekt wird nur im leichten Spiel ausgelöst.

Schwer



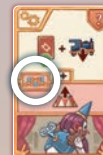
Dieser Effekt wird nur im schweren Spiel ausgelöst.



Leicht



Mittel



Schwer



ARTISTEN



ARTISTEN-PLÄTTCHEN UMDREHEN

Drehe das nächste Artisten-Plättchen um und schiebe den Podestmarker 1 höher.

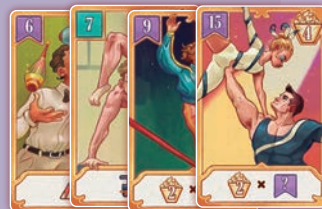
Artisten-Plättchen werden von oben nach unten umgedreht und erhöhen die Anzahl Podeste des Automa-Zirkus immer um 1.





EINEN ARTISTEN EINSTELLEN

Lege eine aufgedeckte Artisten-Ticketkarte aus der Auslage direkt auf das Tableau des Automa-Zirkus. Ordne die Karten auf seinem Tableau immer nach aufsteigendem Wert von links nach rechts an. Der Automa-Zirkus stellt immer Artisten ein, die einen unterschiedlichen Wert haben. Ignoriere Karten mit Werten, **die bereits eingestellt wurden**.



Wähle den Wert des Artisten, der eingestellt werden soll, in dieser Reihenfolge aus:

- 1 Artist, der für eine Vorführung in einer Metropole benötigt wird. Gibt es mehrere Optionen, nimm denjenigen, der in der Metropole benötigt wird, die früher gewertet wird.
- 2 Artist des Typs, der rechts oben auf der Automa-Karte abgebildet ist. Gibt es mehrere Optionen, nimm den mit dem höchsten Wert.
- 3 Ansonsten: Nimm die Karte mit dem höchsten Wert in der Auslage.

Sind mehrere Artisten mit demselben Wert verfügbar, nimm den Artisten ganz links.



HINWEIS: Liegen bereits alle Werte in der Auslage auch auf dem Tableau des Automa-Zirkus, lege die beiden Artisten, die ganz rechts in der Auslage liegen, auf den Ablagestapel, schiebe die 3 übrigen Artistenkarten nach rechts und decke 2 neue Artistenkarten auf.
 ♦ Kann keiner der Artisten, die sich jetzt in der Auslage befinden, eingestellt werden, mische die aktuelle Automa-Karte zurück in den Stapel und ziehe eine neue Automa-Karte.

Lege dann die Karte, die in der Auslage ganz rechts liegt, auf den Ablagestapel und schiebe alle übrigen Karten nach rechts, um Lücken zu schließen. Lege dann neue Karten vom Stapel nach.



Zeigt der soeben eingestellte Artist ein Podest- oder Reisesymbol, schiebe den zugehörigen Marker um 1 Schritt nach oben (falls der Höchstwert nicht schon erreicht ist).

Nachdem sie abgehandelt wurden, sind die Symbole unten auf den Artistenkarten bis zum Spielende nicht mehr relevant. Du kannst die Artistenkarten des Automa-Zirkus so übereinanderlegen, dass nur die Werte in den linken oberen Ecken sichtbar sind.

4

Wende schließlich den Effekt der aufgedeckten Automa-Karte gemäß deiner Schwierigkeit an: Schiebe entweder das Podest um 1 nach oben oder den Reisemarker um 1 nach unten (sofern sie noch nicht an den Leistenenden angekommen sind).



HINWEIS: Im Solo-Spiel werden die Artistenkarten in der Auslage immer von links nach rechts geschoben. Erhältst du Artistenkarten, denke daran, die Karten so zu verschieben, dass die neue Karte immer ganz links liegt.



VORFÜHRUNGEN



EINE VORFÜHRUNG GEBEN

Der Automa-Zirkus reist mind. 1 Schritt weit, höchstens aber bis zum Höchstwert, und gibt eine Vorführung nach den folgenden Prioritäten:

- 1** Der Automa-Zirkus gibt in der Region eine Vorführung, in der er keine Mehrheit hat (eine Mehrheit muss aus mindestens drei seiner Zelte bestehen, weil zu Spielbeginn zwei neutrale Zelte pro Region platziert wurden).
- 2** Er gibt eine Vorführung in einer Metropole, falls der Automa-Zirkus die Anforderungen erfüllt, und erhält entsprechend viele Ruhmespunkte.
- 3** Ansonsten: Er gibt eine Vorführung in einer Großstadt mit mind. 5 Podesten. Kommen mehrere Großstädte infrage, wählt er diejenige aus, die die meisten Podeste gibt, und erhält Ruhmespunkte entsprechend der Podestleiste. Berücksichtige Bonus-Podeste für aufgedeckte Artisten-Plättchen an diesem Ort, falls zutreffend.
- 4** Ansonsten: Er gibt eine Vorführung in einer Kleinstadt, die noch vor Barnum liegt und das meiste Geld gibt. Gibt es mehrere Optionen, wählt er die Kleinstadt, die Barnum näher ist. In diesem Fall gewinnt der Automa-Zirkus zwar nichts, verbessert jedoch seine Position für die Wertung in der Region.



Manche Automa-Karten haben einen Soforteffekt und geben ihm entweder 2 Bonus-Podeste für die aktuelle Vorführung, 3 zusätzliche Reiseschritte oder 2 zusätzliche Ruhmespunkte für die Vorstellung.

Manche dieser Boni gelten nur im schweren Spiel.



In einer Großstadt erhält der Automa-Zirkus durch diese Karte 2 zusätzliche Bonus-Podeste für seine Vorführung.



Der Automa-Zirkus kann vorübergehend bis zu 3 Schritte weiter reisen.



Am Ende seiner Vorführung erhält der Automa-Zirkus 2 zusätzliche Ruhmespunkte.



Sobald der Barnum-Wagen die erste Metropole erreicht, gibt es am Ende deines Zugs eine Wertung (du bist immer zuletzt an der Reihe). Lege die Barnum-Tafel neben das Solo-Tableau, lege die Wahrsage-Karten zurück in die Schachtel und ersetze sie durch die Spielzeugaffen-Karten.





Sobald Barnum die zweite Metropole erreicht, erfolgt die Wertung am Ende des Zugs des Automa-Zirkus. Danach erhältst du die Barnum-Tafel zurück.

Nach der letzten Metropolenwertung führst du die Schlusswertung für den Automa-Zirkus wie folgt durch:

- 1** Er erhält Ruhmespunkte für die Artisten.
- 2** Zähle die Bonus-Ruhmespunkte unten auf jeder Karte. Der Automa-Zirkus hat nur eine einzige Kartenreihe mit aufsteigenden Werten (Karten mit einem Rechtspfeil-Bonus gelten für alle nachfolgenden Karten mit höherem Wert als diese selbst).
- 3** Der Automa-Zirkus spielt keine Wertungskarten aus. Stattdessen gibt es die folgende Wertung je nach Schwierigkeitsgrad:

Leicht  : Keine Bonuspunkte.

Mittel  : 1 Ruhmespunkt für jede gespielte Artisten-Automa-Karte .

Schwer  : 2 Ruhmespunkte für jede gespielte Artisten-Automa-Karte .



★ DER ELEFANT IM RAUM ★

Der Zirkus ist eine Institution, die oft mit Nostalgie verbunden ist. Früher war ein Zirkus ein Ort des Staunens und der Bewunderung, ein Ort des Spaßes und Lachens für jeden Besucher dieser großartigen Show. Aber es gab auch eine hässliche Seite, die meist unter den Teppich gekehrt wurde. Dieses Spiel zeigt einen Moment in der Zeit, in der die Zirkusindustrie einige Dinge tat, die wir aus heutiger Perspektive ablehnen. Tiere wurden ihrem Lebensraum entrissen und in Vorführungen gequält; Praktiken, die wir heutzutage für völlig unangebracht erachten. Auch Mr. Barnum selbst gilt als zumindest zwielichtiger Charakter.

Als Herausgeber dieses Spieles heißen wir jene Praktiken nicht gut. Wir glauben, dass das Wissen um die Geschehnisse uns hilft, dieselben Fehler nicht noch einmal zu machen – und so laden wir euch ein, *3 Ring Circus* vor dem Hintergrund dieser Informationen zu spielen.



ANHANG



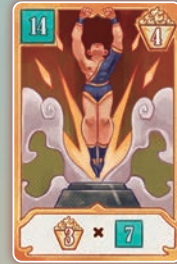
Die Ticketkarten mit dem höchsten Wert in jeder Artisten-Kategorie bringen zusätzliche Ruhmespunkte für alle Karten, die auf deinem Zirkus-Tableau liegen (nicht nur für die in derselben Reihe).



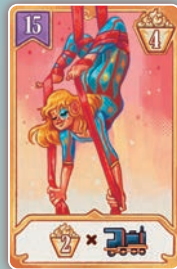
Diese Karte gibt 3 Ruhmespunkte für jedes Geldsymbol, das auf deinem Zirkus-Tableau sichtbar ist.



Diese Karte gibt 2 Ruhmespunkte für jeden besonderen Künstler auf deinem Zirkus-Tableau (sich selbst eingeschlossen).



Diese Karte gibt 3 Ruhmespunkte für jeden Schlangenmenschen auf deinem Zirkus-Tableau.



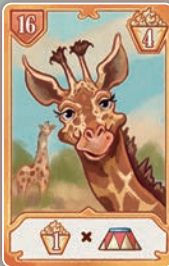
Diese Karte gibt 2 Ruhmespunkte für jedes Reisesymbol, das auf deinem Zirkus-Tableau sichtbar ist.



Diese Karte gibt 2 Ruhmespunkte für jeden Akrobaten auf deinem Zirkus-Tableau (sich selbst eingeschlossen).



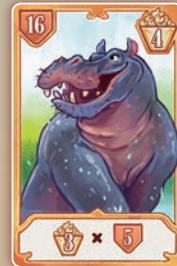
Diese Karte gibt 3 Ruhmespunkte für jeden Jongleur auf deinem Zirkus-Tableau.



Diese Karte gibt 1 Ruhmespunkt für jedes Podest auf deinem Zirkus-Tableau.



Diese Karte gibt 2 Ruhmespunkte für jede Tierdarbietung auf deinem Zirkus-Tableau (sich selbst eingeschlossen).



Diese Karte gibt 3 Ruhmespunkte für jedes Meerestier auf deinem Zirkus-Tableau.



Soforteffekte: Pro Vorführung kannst du nur 1 Karte mit Soforteffekt aus deiner Hand spielen. Die Karte kommt danach auf den Ablagestapel.



TIERPELEGER

In einer Großstadt bringt jede Tierdarbietung in deinem Zirkus nur in diesem Zug 1 Bonus-Podest.



ORCHESTER

In einer Großstadt bringt jeder Akrobat in deinem Zirkus nur in diesem Zug 1 Bonus-Podest.



BACKSTAGE-CREW

In einer Großstadt bringt jeder besondere Künstler in deinem Zirkus nur in diesem Zug 1 Bonus-Podest.



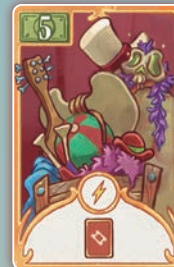
EHRENGAST

In einer Großstadt bringt diese Karte in deinem Zirkus nur in diesem Zug 2 Bonus-Podeste.



POPCORN-WAGEN

Erhalte am Ende deiner Vorführung 2 zusätzliche Ruhmespunkte.



REQUISITEN

Ziehe am Ende deiner Vorführung 1 Ticketkarte entweder aus der Auslage oder vom Stapel (unabhängig vom Ortstyp).



EISENBAHN

Du darfst bis zu 3 zusätzliche Schritte reisen, **bevor** du deine Vorführung gibst.



CHEF DER MANEGE

Ziehe am Ende deiner Vorführung 2 zusätzliche Geldkarten (unabhängig vom Ortstyp).



SAUBERMACHER

Bewege den Barnum-Wagen nach deiner Vorführung nicht.

ANHANG



Wertungskarten bringen zusätzliche Ruhmespunkte, wenn du es schaffst, sie auf deinem Zirkus-Tableau zu platzieren (indem du Kartenspalten vervollständigst).



Es gibt 1 dieser Karten für jede Region im Spiel. Du erhältst 5/7/10 Ruhmespunkte für 2/3/4 Zelte in dieser Region (unabhängig vom Ortstyp).



Du erhältst 5/7/10 Ruhmespunkte für 2/3/4 verschiedene Tierdarbietungen in deinem Zirkus (die Karten müssen unterschiedliche Werte haben).



Du erhältst 5/7/10 Ruhmespunkte für 2/3/4 verschiedene Akrobaten in deinem Zirkus (die Karten müssen unterschiedliche Werte haben).



Du erhältst 5/7/10 Ruhmespunkte für 2/3/4 verschiedene besondere Künstler in deinem Zirkus (die Karten müssen unterschiedliche Werte haben).



Du erhältst 5/7/10 Ruhmespunkte, falls du in 1/2/3 Metropolen eine Vorstellung gegeben hast.



Du erhältst 5/7/10 Ruhmespunkte, falls du in den beiden Großstädten von 1/2/3 Regionen eine Vorstellung gegeben hast.



Du erhältst 5/7/10 Ruhmespunkte für 6/8/10 Podeste in deinem Zirkus.



Du erhältst 5/7/10 Ruhmespunkte für 10/11/12 oder mehr Artistenkarten in deinem Zirkus (Wertungskarten zählen nicht).



IMPRESSUM

- ◆ **AUTOREN:** Fabio Lopiano und Remo Conzadori
- ◆ **ILLUSTRATOR:** Edu Valls
- ◆ **SOLO-SPIEL:** Dávid Turczi, Fabio Lopiano, Xavi Bordes
- ◆ **REDAKTION:** David Esbrí
- ◆ **KORREKTURLESER:** William Niebling
- ◆ **LAYOUT:** Meeple Foundry

DEUTSCHE AUSGABE

- ◆ **REDAKTION:** Tobias Gayer
- ◆ **ÜBERSETZUNG:** Michael Csorba (die spiele|texter)
- ◆ **GRAFIK:** Robert Mandl-Csorba (RobZoid Art), Fiore GmbH

© 2024 KOSMOS
Franckh-Kosmos-Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5-7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

Alle Rechte vorbehalten. MADE IN CHINA
Art.Nr. 684648.
Hinweise zu Verpackungsmüll:
kosmos.de/disposal



© 2023 Devir Iberia
C/Rossello 184, 5 planta,
08008 Barcelona, Spanien



SPIELABLAUF


EINEN ARTISTEN EINSTELLEN
(S. 6)

EINE VORFÜHRUNG GEBEN
(S. 12)

1 REISEN 

2 VORFÜHRUNG GEBEN 

3 BARNUM-WAGEN BEWEGEN 

 **KLEINSTÄDTE**
(S. 12)

 ×   +  × [ +  + ]

2  **GROSSSTÄDTE**
(S. 13)

 ×   +   →  /  × 

 **METROPOLN**
(S. 15)

 ×   +  

3 BARNUM-WAGEN BEWEGEN  (S. 16)

SYMBOLE



Podeste
(S. 7)



Geld
(S. 7)



Reisen
(S. 7)



**Sofortige
Ruhmespunkte**
(S. 7)



**Ruhmespunkte
am Spielende**
(S. 7)



Spiele 1 Karte
(S. 7)



Nimm 1 Karte
(S. 7)



**Sichtbar auf
deinem Tableau**
(S. 7)



Clowns
(S. 8)



Haustiere
(S. 8)



Magier
(S. 8)



Reiter
(S. 8)



Tiere
(S. 8)



Akrobaten
(S. 8)



**Besondere
Künstler**
(S. 8)



**Ziehe
1 Wertungskarte**
(S. 11)



**Ziehe
1 Geldkarte**
(S. 11)



**Ziehe
1 Ticketkarte**
(S. 11)



**Spiele 1
weitere Karte**
(S. 11)



**Tausche
2 Karten**
(S. 11)



**Erhalte so viele
Ruhmespunkte**
(S. 11)



**Platziere 1 deiner
Wertungskarten**
(S. 11)



Erhalte 5 Ruhmespunkte
(S. 11)



**Soforteffekt
einer 5er-Geldkarte**
(S. 25)