

Het Ongelooflijke...

DIEREN CIRCUS

Spelmateriaal

- 110 kaarten
- spelregels



Als je een succesvol circus wil uitbaten, heb je de allerbeste artiesten nodig! In "Het ongelooflijke dierencircus" sturen de spelers om de beurt een artiest de circusing in met als doel het vorige optreden te overtreffen. Als je er in slaagt om een artiest naar de ring te sturen die niet overtroffen kan worden, ontvang je alle roem!

Doel van het spel

Elke speler begint met een stapel dierenkaarten, waarvan je tijdens het spel kaarten trekt voor je hand. Elk dier heeft een waarde en een unieke vaardigheid. Als je aan de beurt bent, kan je één kaart uit je hand toevoegen aan de circusing. Je doel is om de kaarten in die ring te winnen. De speler die aan het einde van het spel de meeste punten heeft verzameld, wint.

Wat staat er allemaal op een kaart?

Naam

De naam van de kaart

Waarde

De waarden variëren van 1 tot 22.

Illustratie

We zetten dit op de kaart om ze er mooi te laten uitzien.

Vaardigheid

Vaardigheden maken het mogelijk om de regels een beetje te buigen.



Het circus opzetten

Sorteer alle dierenkaarten op kleur (voorkant van de kaart). Er zijn 22 verschillende dierenkaarten in 5 verschillende kleuren. **Elke speler kiest een kleur** en neemt alle dierenkaarten van die kleur. Iedereen moet zijn kaarten grondig schudden. Vervolgens legt elke speler een aantal willekeurige dierenkaarten terug in de doos zonder ernaar te kijken. Deze kaarten worden niet gebruikt in dit spel. Het aantal dierenkaarten dat je moet wegleggen, is afhankelijk van het aantal spelers:

- 2 spelers => Leg geen kaarten weg
- 3 spelers => Iedereen legt 1 kaart weg
- 4 spelers => Iedereen legt 3 kaarten weg
- 5 spelers => Iedereen legt 5 kaarten weg

Leg de overgebleven kaarten gedekt voor je neer. Deze stapel wordt je **Trekstapel** genoemd. Ten slotte nemen alle spelers **3 kaarten** van hun eigen Trekstapel. Deze kaarten vormen je **Hand** en moeten verborgen blijven voor de andere spelers. In het midden van de tafel reserveer je ruimte voor de **Ring**.

De speler die het laatst een circus heeft bezocht, **kiest een startspeler**.



De show gaat beginnen

Wanneer het jouw beurt is, moet je de volgende 2 acties in volgorde uitvoeren:

1. **Neem 1 kaart van je Trekstapel** OF neem 4 kaarten van je Trekstapel als je minder dan 2 kaarten in je Hand hebt (je hebt daarna 4 of 5 kaarten).
2. **Speel 1 kaart uit je Hand op de Ring** en voer de vaardigheid uit (indien mogelijk).

Nadat je beide acties hebt uitgevoerd, wordt de speler links van jou de actieve speler en voert deze dezelfde acties uit.

Het spel spelen is dus zo eenvoudig! Trek een kaart en speel een kaart. Maar er zijn natuurlijk ook enkele details waarmee je rekening moet houden...

Wanneer je beurt begint en je hebt **twee of meer kaarten in je Hand**, trek je **slechts één kaart van je Trekstapel**. Als je slechts **1 kaart of zelfs geen kaarten in je Hand** hebt, moet je **4 extra kaarten trekken van je Trekstapel**. Als je niet (genoeg) kaarten in je Trekstapel hebt, neem je alleen het aantal kaarten dat nog beschikbaar is.

Wanneer je een kaart speelt, leg deze dan **open op de Ring** zodat de kaart de onderliggende kaarten verbergt. Aan het begin van het spel is er nog geen Ring aanwezig. Je plaatst de kaart dan gewoon in het **midden van de tafel**. Deze eerste kaart vormt de nieuwe Ring.

Wanneer je een kaart op de Ring speelt, moet deze een **hogere waarde hebben dan de kaart die zich bovenop de Ring bevindt**. Een kaart met een waarde van 5 mag bijvoorbeeld alleen op een kaart met een waarde van 1 tot 4 worden geplaatst. Let op! De **vaardigheden van de dierenkaarten hebben altijd voorrang op de standaardregels**. Sommige kaarten hebben de vaardigheid dat je ze op een kaart met een hogere waarde mag spelen. Als dat het geval is, kan je ook zo'n kaart bovenop de Ring plaatsen.

Als je **geen kaart aan de Ring kan toevoegen**, wint de vorige speler alle kaarten van de Ring en legt deze **open op de eigen Scorestapel**. Als je nog geen Scorestapel hebt, start je deze de eerste keer dat je kaarten wint. De actieve speler speelt nog steeds een kaart en deze nieuw gespeelde kaart wordt in het midden van de tafel geplaatst en vormt een nieuwe Ring waaraan de volgende spelers kaarten kunnen toevoegen.

Opmerking: als je een kaart moet spelen en je hebt geen kaarten in je Hand, wint de vorige speler automatisch de Ring. Dit betekent waarschijnlijk ook dat het spel afgelopen is, maar als dat niet het geval is, speelt de volgende speler een kaart op een lege Ring.

Ten slotte **moet de actieve speler de vaardigheid van de kaart die zojuist is gespeeld, uitvoeren** (indien mogelijk). Zelfs als je net een nieuwe Ring bent gestart, moet de vaardigheid worden uitgevoerd. Zodra dit is gebeurd, is het de beurt aan de volgende speler met de klok mee.

Als je een kaart met een hogere waarde dan de bovenste kaart op de Ring kan spelen, moet je een kaart toevoegen aan de huidige Ring. Je bent echter niet verplicht om een kaart met een lagere waarde te spelen als de vaardigheid van die kaart dit mogelijk maakt. Maar als je een kaart met een lagere waarde speelt zonder een dergelijke vaardigheid, wint de vorige speler de Ring en start je zelf een nieuwe Ring.

De vaardigheid van elke kaart staat op de kaart zelf, maar je vindt een meer gedetailleerde uitleg over elke kaart aan de achterkant van deze regels.

Einde van de show

Het spel gaat door totdat **een speler de Ring wint, terwijl er een speler geen kaarten meer in zijn Trekstapel heeft**. Nu telt elke speler voor zichzelf het aantal behaalde punten.

Elke kaart in je Scorestapel telt als **1 punt**. Hierop zijn 2 uitzonderingen. De **Hond** telt als **3 strafpunten** en de **Giraf** is **3 punten** waard.

Woordenlijst

In dit spel worden verschillende termen gebruikt om de verschillende stapels kaarten aan te duiden. Deze worden hieronder uitgelegd.

Hand: Dit zijn de kaarten die je in je handen houdt. Je moet deze verborgen houden voor de andere spelers. Elke speler heeft zijn eigen Hand.

Trekstapel: Van deze stapel trek je elke beurt een nieuwe kaart voor je Hand. Elke speler heeft zijn eigen Trekstapel.

Ring: De Ring bevindt zich in het midden van de tafel (het is een stapel kaarten) en elke speler voegt er elke beurt een kaart aan toe. De Ring blijft groeien totdat een speler de Ring wint. Vervolgens neemt die speler alle kaarten van de Ring en legt de hele stapel (zonder de kaarten om te draaien of te schudden) bovenop de eigen Scorestapel. Dit is de enige stapel waarop je kaarten kan spelen vanuit je hand.

Scorestapel: Wanneer je de kaarten van de Ring wint, leg je ze bovenop jouw Scorestapel. De kaarten in de Scorestapel moeten altijd open liggen. Op die manier kan je jouw Scorestapel makkelijk onderscheiden van jouw Trekstapel. Tijdens het spel mag je niet zoeken naar kaarten in de Scorestapel of de kaarten anders sorteren.

Veelgestelde vragen

Ik heb geen kaarten meer in mijn Hand. Kan ik meteen 4 kaarten van mijn Trekstapel nemen?

Nee, alleen wanneer je weer aan de beurt bent en wanneer je minder dan 2 kaarten in je Hand hebt, kan je er 4 nemen.

Ik kan 4 kaarten van mijn Trekstapel nemen, maar er zijn er nog maar 2 over. Wat gebeurt er nu?

Je neemt slechts 2 kaarten van je Trekstapel.

Ik kan 4 kaarten van mijn Trekstapel nemen, maar er zijn geen kaarten meer over. Wat gebeurt er nu?

Je neemt geen kaart. Als je op dat moment geen kaarten in je Hand hebt, kan je geen kaart spelen en bijgevolg wint de vorige speler de Ring. Het spel eindigt onmiddellijk.

Moet ik de vaardigheden gebruiken? Als ik bijvoorbeeld de Olifant speel, mag ik er dan ook voor kiezen om geen 2 kaarten van mijn Trekstapel onder de Ring te leggen?

Je moet altijd de vaardigheden gebruiken als dat mogelijk is, zelfs als dat een negatief effect voor je kan hebben. Met de Olifant moet je dus altijd 2 kaarten onder de ring leggen.

Ik heb nog een vraag. Waar kan ik een antwoord vinden?

Stuur ons een e-mail: support@jumpingturtlegames.be. Als we klaar zijn met het voederen van de dieren, sturen we je direct een antwoord.

We nemen een duik in het spel met een voorbeeld!

Bovenop de Ring ligt een Muis. De volgende speler is Sharon, die een kaart met een hogere waarde dan 2 moet spelen. Sharon speelt een Pinguïn en legt deze op de Ring. Door de speciale vaardigheid kan ze een willekeurige kaart trekken uit de hand van een speler naar keuze. Ze trekt een kaart bij David. Sharon heeft nu een extra kaart om uit te kiezen tijdens haar volgende beurt en David verliest een kaart.



Deze kaart ligt bovenop de Ring.

Een nieuwe kaart op de Ring.



Nu is Claudia aan de beurt. Ze speelt een aap met waarde 15. Door de vaardigheid van de aap kan ze 2 kaarten trekken van een Trekstapel naar keuze. Ze trekt de kaarten van de Trekstapel van Sharon en voegt de kaarten toe aan haar Hand. De volgende speler is Steven.



Steven heeft de Beer (19), het Konijn (4), de Rat (12) en de Schildpad (3) in zijn Hand. Hij moet de Beer of de Schildpad spelen (je kan de Schildpad op elke kaart plaatsen).



Steven zijn Hand

Opnieuw een nieuwe kaart bovenop de Ring.

Als Steven de Beer niet had, was hij niet verplicht om de Schildpad te spelen (alleen als je een kaart met een hogere waarde hebt, moet je een kaart toevoegen aan de huidige Ring) en Steven kon ervoor kiezen om Claudia de Ring te laten winnen (vorige speler). Daarna kon hij een nieuwe Ring starten met een kaart naar keuze. Maar omdat Steven een kaart met een hogere waarde (Beer) bezit, moet hij een kaart toevoegen aan de huidige Ring. Hij speelt de Beer. Vanwege de vaardigheid kan David, die de volgende speler is, geen kaart van zijn Trekstapel nemen aan het begin van zijn beurt.

De Beer ligt bovenop de Ring, maar David heeft geen kaarten met een hogere waarde of een speciale vaardigheid waarmee hij de kaart kan spelen. Steven wint de Ring en voegt alle kaarten toe aan zijn Scorestapel. David speelt de Vleermuis met een waarde van 5 en start een nieuwe Ring. Door de vaardigheid van de Vleermuis, moet de volgende speler een kaart met een lagere waarde spelen. Als Sharon dit niet kan, wint David onmiddellijk de nieuwe Ring die slechts uit één kaart bestaat.



Duikende Mol

Je kan deze kaart altijd spelen. Wanneer je de kaart speelt, moet je deze onder de Ring plaatsen.

De mol ziet echt niet waar hij in duikt, dus hij kan elke artiest opvolgen. Maar hij zal zich waarschijnlijk vrij snel uit de belangstelling graven.

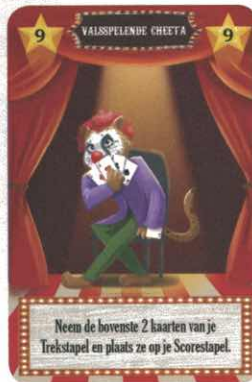


Bungee Vleermuis

Als de vleermuis bovenop de Ring ligt, moeten de spelers een kaart met een lagere waarde spelen. Als de actieve speler dit niet kan, wint de vorige speler de Ring.

Deze vleermuis is helemaal gek en volgt de regels niet.

Als deze kaart bovenop de Ring ligt, mag er enkel een kaart met een lagere waarde op deze kaart gespeeld worden.



Valspelende Cheeta

Neem de 2 bovenste kaarten van je Trekstapel. Draai ze om en plaats ze open op je Scorestapel. Wijzig de volgorde niet.

Ok, wat is er net gebeurd? Heeft hij vals gespeeld? Hij legde zomaar kaarten bovenop zijn Scorestapel. Vertrouw nooit een cheeta!

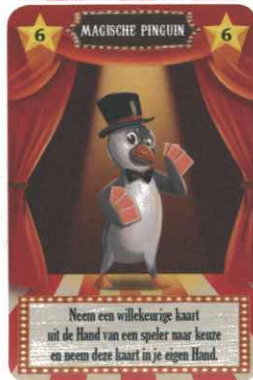
Neem de bovenste 2 kaarten van je Trekstapel en plaats ze op je Scorestapel.



Potige Muis

Het is toegestaan om deze kaart op de Ring te plaatsen als een Olifant bovenop ligt. Als je dit doet, win je de Ring. De volgende speler speelt een kaart op een lege Ring. Als je de kaart op de Mol legt, win je de Ring niet.

Miss olifant is nergens bang voor, behalve van deze muis.



Magische Pinguïn

Kies een andere speler en trek een kaart uit zijn Hand. Dit geeft je een extra kaart in je Hand. De andere speler verliest een kaart in zijn Hand. Die speler trekt geen vervangende kaart.

Kies een kaart, elke kaart... en die zie je niet meer terug...

Neem een willekeurige kaart uit de Hand van een speler maar keuze en neem deze kaart in je eigen Hand.



Vliegende Katten

Kies de Scorestapel van een speler naar keuze (je mag jezelf kiezen) en verwijder de 2 bovenste kaarten. Draai ze om en plaats ze op de bodem van je Trekstapel zonder de volgorde te veranderen.

Wanneer broer en zus kat door de lucht vliegen, vangen ze een aantal nieuwe artiesten voor hun team.

Neem de bovenste 2 kaarten van de Scorestapel van een speler naar keuze en plaats ze onderaan je Trekstapel.



Springende Schildpad

Het is toegestaan deze kaart op eender welke kaart bovenop de Ring te plaatsen. Kortom, je kan deze kaart altijd spelen.

Wist je dat schildpadden alles kunnen? Er is geen manier om ze te stoppen.



Eenwieler Kameel

Kies een andere speler. Neem de 2 bovenste kaarten van zijn Scorestapel en leg ze in ongewijzigde volgorde bovenop je eigen Scorestapel.

Als die speler slechts één kaart in zijn Scorestapel heeft, neem je er slechts één. Wanneer er geen andere spelers met kaarten in hun scorestapel zijn, gebeurt er niets.

Neem de bovenste 2 kaarten van de Scorestapel van een speler naar keuze en leg ze op je eigen Scorestapel.



Vermomde Kameleon

Beeld je in dat de vaardigheid op de bovenste kaart van je Scorestapel op de kameleonkaart staat. De Kameleon kopieert nooit de hond of de giraf.

Een kameleon die de vaardigheid van een andere kaart kopieert? Hoe origineel!!!!

Gebruik de vaardigheid van de kaart die bovenop je Scorestapel ligt.



Robin Konijn

Je neemt de bovenste kaart van een Scorestapel naar keuze (indien beschikbaar) in je Hand. Als je de enige speler bent die al een Scorestapel heeft, moet je de kaart van jouw eigen Scorestapel nemen.

Als je de kaart niet overhandigt, moet je de plaats van de wortel innemen! Niemand wil dat!



Oude Hond Muzikant

Als deze kaart aan het einde van het spel in je Scorestapel zit, is deze kaart niet 1 punt waard, maar 3 strafpunten.

Misschien was hij lang geleden een getalenteerde muzikant, maar niemand durft hem te vertellen dat hij met pensioen moet...

Deze kaart is 3 strafpunten waard.



Messengooiende Rat

Kies een speler (je mag jezelf kiezen). Deze speler moet 2 kaarten uit zijn Hand onder zijn Trekstapel leggen. De gekozen speler kan de kaarten kiezen, maar vangt die kaarten niet.

Als iemand messen naar je gooit, kan je maar beter gehoorzamen...

Kies een speler naar keuze die 2 kaarten uit zijn Hand onder zijn Trekstapel moet leggen.

Snelle Leeuw

Als deze kaart bovenop de Ring ligt, moet de actieve speler de kaart spelen die hij aan het begin van zijn beurt van zijn Trekstapel trekt. Als dit niet kan volgens de regels (je kan de vaardigheid activeren), wint de vorige speler de Ring. Als zijn Trekstapel leeg is, wint de vorige speler de Ring.

Voorspellende Vuil

Kies een speler en vraag naar een kaart. Je kan naar een dier vragen: "Heb je een Schildpad?" of een nummer "Heb je de kaart met waarde 3?". Als de speler de kaart in zijn Hand heeft, ontvang je die kaart. Als de speler meerdere exemplaren van de kaart heeft, ontvang je er slechts 1.

Vuuraapje

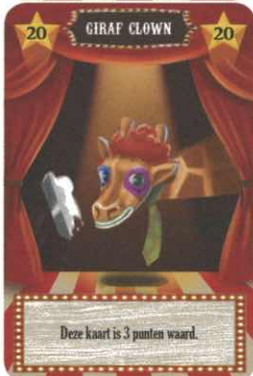
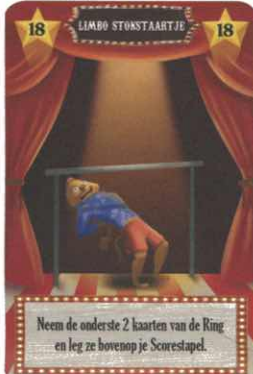
Neem 2 kaarten van een Trekstapel naar keuze (dit kan je eigen Trekstapel zijn) en neem ze in je Hand.

Wanneer ze deze ongelooflijke vuurshow zien, zullen sommige artiesten zeker bij je team willen aansluiten.

Nijlpaard in Balans

Als je het Nijlpaard speelt en er ligt een kaart met een waarde van 16 of hoger bovenop je Scorestapel, win je de Ring.

Is ze niet lief? Ze traint al jaren en wanneer ze optreedt, is er een kans dat niemand haar act zal durven opvolgen.



Zebra Ballerina

Leg alle kaarten die je in je Hand houdt op je Scorestapel in een volgorde naar keuze. Trek niet meteen nieuwe kaarten. Wacht tot het begin van je volgende beurt om 4 nieuwe kaarten te trekken.

De zebra naar de Ring sturen is een verstandige keuze. Maar je timing is erg belangrijk.

Limo Stokstaartje

Neem de onderste 2 kaarten van de Ring en leg ze op je Scorestapel. Als je deze kaart op een lege Ring speelt, leg je alleen de recent gespeelde kaart met het Stokstaartje op je Scorestapel.

Hoe laag kan hij gaan? Waarschijnlijk laag genoeg om wat punten voor je te scoren.

Mime Beer

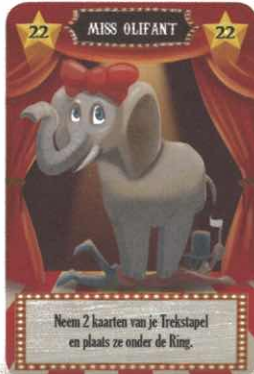
Als deze kaart bovenop de Ring ligt, kunnen de spelers aan het begin van hun beurt geen kaart van hun Trekstapel nemen! Als ze geen kaarten in hun hand hebben, wint de vorige speler de Ring en nemen of spelen ze geen kaart.

STOP! Geen aanwervingen voor jou!

Giraf Clown

Deze kaart is niet 1 punt maar 3 punten waard als hij aan het einde van het spel in je Scorestapel zit.

Iedereen houdt van een clown en vooral van een girafclown. Maar wie gooid die taart...?



Neushoorn Kogel

Nadat je de Neushoorn hebt gespeeld, pak je de Ring op en schud je deze. Als de nieuwe kaart bovenaan een blijvend effect heeft (zoals de Vleermuis, Leeuw of Beer), wordt de vaardigheid actief! Als de Neushoorn weer bovenop ligt, neger hem dan. De kameleon zal ook worden genegeerd.

Wanneer hij landt, wordt het een grote puinhoop...

Miss Olifant

Draai de bovenste 2 kaarten van je Trekstapel om en leg ze onder de Ring. Als je Trekstapel nog 1 kaart over heeft, leg je die kaart onder de Ring. Als je geen kaarten meer in je Trekstapel hebt, neger dan het effect.

Miss Olifant (Flappy voor haar vrienden) is de ster van de show, maar ze is een beetje onhandig. Is ze niet mooi met haar strikje? Mooi, mooi, mooi...

Würst Case Scenario

Als je Het Dierencircus leuk vindt, ben je waarschijnlijk ook een Fan van Würst Case Scenario.

Er is een partij slechte worsten geproduceerd en ze zijn tot leven gekomen!

De Fabriek wil de worsten echter weer verwerken en ze gooit hen op een transportband op weg naar hun ondergang. Maar de worsten zullen vechten om te overleven!

Wie wordt de "Last Würst Standing"? Ben jij dat?



Uitgever: D5GAMES BVBA - Begijnendijksesteenweg 60A,
2230 Ramsel, België www.jumpingturtlegames.be
Auteur: Arvid Klaverstijn
Illustraties en grafisch design: David Furnal
Projectrealisatie: Tom Delmé
Eindredactie: Tom Delmé
All rights reserved
Made in Polen

