

CIRCUS



Een spel van Trehgrannik voor 2-4 spelers

Kom allemaal, kom naar het grootste circus in de stad!

Kom en bewonder onze jongleurs, krachtpatsers, slangenmensen, clowns, goochelaars en mimespelers! Waar wacht je nog op? Betreed de grote tent voor een avond die je niet snel zal vergeten.

SPELONDERDELEN



1 dubbelzijdig speelbord



36 artiestkaarten



4 spelerskleurkaarten



56 upgradekaarten



12x



8x

48 upgradeblokjes



1 startspelerkaart



9 affichekaarten



24 spelerschijven
(6 in elke spelerskleur)

STARTOPSTELLING

★ Plaats het **speelbord** in het midden van de tafel met de **basiskant** naar boven.

★ Elke speler kiest een kleur en neemt de overeenkomstige **spelerskleurkaart**.

★ Elke speler neemt zijn **6 spelerschijven** en plaats 1 ervan op "0" op het **puntenspoor** (A). Aanvullend plaatst elke speler een spelerschijf op de onderste locatie van elk van de **3 ontwikkelingssporen** (B) op het speelbord. Plaats de 2 resterende schijven terug in de doos.

★ Plaats de blanco **affichekaarten** (A) en de **grote finale affichekaart** (B) open boven het speelbord. Schud de resterende affichekaarten, verwijder er willekeurig 2 en plaats deze terug in de doos. Plaats de resterende **affichekaarten** (C) open tussen de 2 blanco kaarten aan de linkerzijde en de grote finale affichekaart aan de rechterzijde.

★ Schud de **artiestkaarten** en vorm een gesloten trekstapel in het midden van de tafel (A). Trek 3 artiestkaarten en plaats ze open onder het speelbord. Vervang een artiest waarvan de specialiteit

al in de rij voorkomt door een andere kaart zodat je een rij met 3 artiesten met verschillende specialiteiten hebt. Dit is de **arena** (B).

★ Elke speler trekt 2 artiestkaarten van de stapel en plaatst ze open voor zich. Ze vormen een spelers' **circuswagen**.

★ Schud de **upgradekaarten** en geef elke speler er 4 om hun hand te vormen (A). Plaats de resterende upgradekaarten als een gesloten trekstapel (B) in het midden van de tafel.



circuswagens



circuswagens



STARTOPSTELLING VOOR DE GEVORDERDE VARIANT

Verschillen met de startopstelling zijn de volgende:

★ Plaats het **speelbord** met de **gevorderde kant** naar boven.

★ Elke speler houdt de 2 overgebleven **spelerschijven** voor zich.

★ Speel met **alle affichekaarten** in plaats van 2 te verwijderen.



arena

★ Plaats de **upgradeblokjes** in het midden van de tafel.

★ De speler die laatst een circus heeft bezocht, is de **startspeler** en neemt de **startspelerkaart**.

DOEL VAN HET SPEL

In *Circus* sturen spelers hun beste artiesten de arena in voor een optreden. Is jouw artiest beter dan de voorgaande, dan volgt er een oorverdovend applaus wat de meeste punten oplevert. Aan het einde van de voorstelling volgt de grote finale waarna de punten geteld worden. De speler met de meeste punten is de beste circusdirecteur en wint het spel!

Circus kan zowel in een basisversie als een gevorderde variant gespeeld worden. Eerst worden de basisregels uitgelegd, gevolgd door de gevorderde regels op de andere zijde.

SPELVERLOOP

Circus wordt gespeeld in **7 ronden**, overeenkomstig het aantal affichekaarten. In spelersvolgorde voert elke speler tijdens zijn beurt de volgende **3 stappen** uit.

- 1 Affiche:** Scoor bonuspunten voor de artiest op de affiche.
- 2 Repetitie:** Je artiesten verbeteren en/of je circus uitbouwen.
- 3 Showtime:** Stuur je artiesten de arena in om op te treden.

1 - AFFICHE

Welke artiest is deze ronde bonuspunten waard?

De **eerste open** affichekaart in de rij is die ronde de **actieve affichekaart**. Scoor **1 overwinningspunt (OP)** per **upgradeblokje** op alle artiesten in jouw circus met de **specialiteit** afgebeeld op de affichekaart.



Negeer deze stap voor de 2 blanco affichekaarten (de eerste 2 ronden) en de grote finale affichekaart (de laatste ronde).

2 - REPETITIE

Bezorg het publiek een onvergetelijke avond! Zorg jij voor de meest getalenteerde artiesten en een verbluffende circuservaring?

Verbeter je artiesten en/of bouw je circus uit in een volgorde naar keuze.

ARTIESTEN VERBETEREN

Speel **1 of meerdere upgradekaarten** uit je hand om **upgradeblokjes** te plaatsen op de artiestkaarten in **jouw circuswagen**.

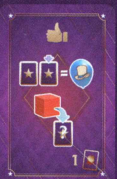


Elke kaart heeft een **prijs** die je betaalt door extra upgradekaarten af te leggen. Vorm een aflegstapel in het midden van de tafel.

Elke artiest kan slechts **1** upgradeblokje hebben van een **kleur**. Krijgt een artiest een nieuw blokje van dezelfde kleur, gebeurt er niets.



Inspiratie
Plaats een op 1 artiest naar keuze. De prijs om de kaart te spelen is **4 min** het aantal **upgradeblokjes** op de uiterst rechtse artiest in de arena. De minimale prijs is 0.



Uitstraling
Kijk naar het **geslacht** van de uiterst **rechtse artiest** in de **arena**. Als het overeenkomt met de upgradekaart, plaats je een op **1 artiest** naar keuze in jouw **circuswagen**.



Ervaring
Plaats een op **alle artiesten** van het geslacht afgebeeld op de kaart.



Talent
Leg deze kaart voor de rest van het spel **open** voor je neer. Elke keer als je een **nieuwe artiest** aan je circuswagen toevoegt, kijk je naar diens **geslacht**. Komt dit overeen met jouw upgradekaart, plaats je een op de nieuwe artiest.

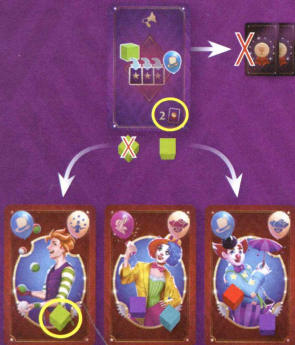


Kostuum
Wanneer je een kaart met een symbool speelt, kies je een specialiteit. Plaats een op **alle artiesten** met die specialiteit.
Wanneer je een kaart met een symbool speelt, plaats een op alle artiesten in jouw circus met een **verschillende specialiteit**. Indien je meer dan 1 artiest hebt van dezelfde specialiteit, mag je slechts op 1 ervan een blokje plaatsen.



In tegenstelling tot de andere artiestkaarten, heeft de artiestkaart van de mimespeler **geen specifiek geslacht** . Gebruik deze kaarten als een **mannelijke of vrouwelijke** kaart, zelfs tijdens dezelfde ronde.

Voorbeeld (deel 1)



arena

Billie speelt de 'ervaring' upgradekaart en legt 2 extra kaarten af. Dit laat Billie toe een groen upgradeblokje te plaatsen op haar mannelijke artiesten. Op de jongleur ligt er al een groen blokje dus plaatst ze een groen blokje op haar mannelijke clown .



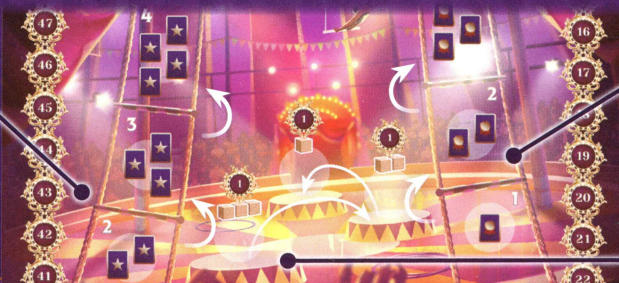
Vervolgens speelt Billie een 'inspiratie' upgradekaart. De prijs is 4 min 2, dat is het aantal upgradeblokjes op de uiterst rechtse artiest in de arena , en ze plaatst een geel upgradeblokje op de mannelijke clown .



CIRCUS UITBOUWEN

Een keer per beurt mag je 2 upgradekaarten afleggen om je spelersschijf **1 stap** vooruit te bewegen op 1 van de 3 **ontwikkelingssporen**:

Artiesten: Het aantal **artiestkaarten** dat je circuswagen kan houden. Zodra je circus meer artiesten kan houden dan je op dat moment voor je hebt liggen, trek je onmiddellijk de bovenste artiestkaart van de trekstapel en voeg je die toe aan jouw circuswagen.



Upgrades: Het aantal bijkomende **upgradekaarten** dat je neemt op het einde van elke ronde.

Bonuspunten: Het aantal **bonuspunten** dat je op het einde van het spel scoort met de upgradeblokjes in je circuswagen.



Voorbeeld (deel 2)

Billie legt 2 upgradekaarten uit haar hand af om haar spelersschijf 1 stap vooruit te bewegen op het 'artiesten' ontwikkelingspoot. Dit laat Billie toe om 4 artiesten in haar circuswagen te hebben dus trekt ze een artiestkaart. Billie plaatst de mime in haar circuswagen en plaatst een turquoise upgradeblokje erop dankzij haar 'talent' upgradekaart.

3 - SHOWTIME!

Ben je klaar voor de show? Stuur jouw artiesten in de arena voor het optreden.

★ Voeg een artiest toe

Kies 1 van je artiesten en voeg deze (tezamen met eventuele upgradeblokjes erop) uiterst rechts toe in de arena.

★ Scoor OP

Scoor OP voor het optreden. Voor ieder blokje dat jouw artiest **gemeen** heeft met de voorgaande artiest, scoor je 1 OP. Voor ieder blokje dat jouw artiest heeft en diens voorganger **niet**, scoor je 2 OP. Verwijder de upgradeblokjes van die voorganger en leg ze terug in de algemene voorraad.

★ Verwijder een artiest

Indien er een artiest in de rij ligt met dezelfde **specialiteit**, **verwijder** die artiest en al de artiesten links ervan en plaats ze op de aflegstapel.

★ Neem upgradekaarten

Neem **upgradekaarten** gelijk aan het aantal artiesten in de arena plus het aantal bijkomende upgradekaarten volgens je positie op het 'upgrade' ontwikkelingspoot.

Indien de trekstapel met upgradekaarten leeg is, schud je de aflegstapel en vorm je een nieuwe trekstapel.

★ Trek een artiestkaart

Trek de bovenste **artiestkaart** en voeg die toe aan jouw **circuswagen**.

Voltooi de volgende stappen:



Voorbeeld (deel 3)

Billie moet 1 van haar artiesten de arena insturen voor het optreden! Ze neemt de mannelijke clown en de 4 upgradeblokjes erop, en voegt deze uiterst rechts toe aan de artiestenrij in de arena.

De clown heeft 1 upgradeblokje **gemeen** met de goochelaar, diens voorganger, wat 1 OP oplevert. De goochelaar bezit 3 kleuren van upgradeblokjes niet, wat 3 keer 2 OP ofwel in totaal 6 OP oplevert.

Billie verwijdert de upgradeblokjes van de goochelaar en verwijdert de voorgaande clown en krachtpatser uit de arena. Ze trekt 3 upgradekaarten, gelijk aan het aantal artiesten in de arena, plus 2 bijkomende upgradekaarten volgens haar positie op het 'upgrade' ontwikkelingspoot.

Om haar beurt te voltooien, trekt ze de bovenste artiestkaart en voegt die toe aan haar circuswagen.

Nadat alle spelers hun beurt hebben gespeeld, wordt de **affichekaart** van deze ronde **omgedraaid** en start een **nieuwe ronde**.

DE GROTE FINALE

In de laatste ronde voeren de spelers hun beurt uit **zoals normaal**.



Zodra elke speler hun acties hebben uitgevoerd, gaan alle resterende artiesten de grote finale opvoeren. In dit spektakelstuk worden enkel de artiesten die in hun specialiteit uitblinken opgemerkt.

Per specialiteit bepaal je de speler die in zijn circuswagen de artiest heeft met **de meeste upgradeblokken**. Die speler scoort **3 OP**. Bij een gelijkspel wint de speler eerst in spelersvolgorde.

Als er slechts 1 artiest is met een bepaalde specialiteit, scoort de speler met die artiest de 3 OP, zelfs met een artiest zonder upgradeblokken.

EINDE VAN HET SPEL

Scor bonuspunten voor de upgradeblokken volgens het 'bonuspunten' ontwikkelingspoot (zie 'Uitbouwen circus' op pagina 4). De speler met de meeste overwinningpunten is de beste circusdirecteur en wint het spel!

Voorbeeld: Aan het einde van de laatste ronde is het tijd voor de grote finale! Billie heeft 2 artiesten, een clown en een krachtpatser, met de meeste upgradeblokken van alle spelers en scoort 6 OP. Billie heeft nog 6 upgradeblokken in haar circus en scoort, volgens het ontwikkelingspoot, 1 OP voor elke 3 upgradeblokken.



Billie's circuswagen

GEVORDERDE VARIANT

Volg bij de opstelling de speciale regels voor de gevorderde variant zoals beschreven op pagina 2. Het spel wordt gespeeld in 9 rondes. Volg voor de rest alle regels van de basisversie met volgende bijkomende regel:

Tijdens de 'repetitie' (zie pagina's 3-4) mag je **1 upgradekaart afleggen** om 1 van volgende 2 acties uit te voeren:



Wissel een artiest, met eventuele upgradeblokken erop, met een artiest van een tegenstander of met een in de arena. Die artiest mag niet meer upgradeblokken hebben dan jouw artiest. Verwijder een artiest met dezelfde specialiteit en de artiesten links ervan uit de arena.



Verwijder 2 upgradeblokken van de uiterst rechtse artiest in de arena.

Je kan elke actie slechts **1 keer** tijdens het spel uitvoeren. Geef dit aan door 1 van de spelersschijven voor jou op de aangeduide locaties op het speelbord te plaatsen.



COLOFON

SPELONTWERP: Trehgrannik • ILLUSTRATIES: Davi Hammer • PROJECT MANAGER: Rudy Seuntjens • ART DIRECTION: Rafaël Theunis
REGELBOEK: Akha Hulzebos • REDACTIE & KWALITEITSCONTROLE: Eefje Gelis • TESTLEZER NEDERLANDS: Dennis Laumen

Als er een probleem is met dit product, contacteer dan a.u.b. de verkoper van dit spel of onze klantendienst op: amuza-games.com

Geproduceerd door Wingo Games - 4th Road Hengyu - Sandong Digital Industry Zone Huicheng District - Huizhou City - Guangdong Province - China //
Uitgegeven door Amuza BV - Patersstraat 51 - 2300 Turnhout - België