

Big Top

For 3-6 aspiring circus owners
Ages 8+

By
Ray Mulford

Advanced Primate Entertainment
Copyright 2003

Credits and Acknowledgments

Designed by:	Ray Mulford
Art:	Alessandra Cimatoribus
Layout/Production:	Kevin Brusky
Editing:	Debbie McRill
Translation:	Alastair Matthews
Font:	Slappy by T-26
Play testers:	Shyam Kumar, Kevin Horovitz, Michael Denman, Bill Weis, JP Franz, Tony Elam, the Brusky clan

Equipment

- 52 Circus Cards in 4 suits: Clowns, Sideshow (bearded lady), Animals (elephant), and Performers (tightrope walker)
- 24 Gate Receipt tokens (6 sets, each with the values \$10, \$7, \$5, \$3)
- 6 Scoring tokens (marked +\$20)
- 6 Organizing Charts

A description of the Big Top deck

Each suit has two sets of cards numbered one through six. One set has six light numbers and other six dark numbers. Along with these twelve cards, each suit has a Poster card with a gray letter 'P'. All cards with the same background color and icon are considered part of the same suit, even though the light and dark numbers in the suit are treated differently when playing.

Goal

The object of Big Top is to be the richest and most successful circus owner. You accomplish this by playing your entire hand to make money from all your Gate Receipt tokens. You also earn extra money during card play.

Set up

Each player takes one set of Gate Receipt tokens, a Scoring token, and an Organizing Chart.

Place the Organizing Chart so that the pictures are facing you and the dollar values \$0-\$3 are facing the center of the table. Set your Scoring token to the side until you earn money.

Game Play Overview

The person who most recently attended a circus is first dealer. He shuffles the deck and deals all of the cards to the players. It does not matter if one player has more cards than another.

After evaluating his hand, each player places his Gate Receipt tokens *face-down* on the Organizing Chart, one token per picture (suit). You should invest according to your confidence that you will be able to play all of the cards of that suit. Once all players have placed all Gate Receipt tokens, the round begins.

The round starts with the player to the left of the dealer and proceeds around the table clockwise. The rules of play are described in detail in a later section, but here is an overview of what you can do on your turn:

- First decrease the value of any called cards. Then do one of the following:
 - Play a called card (mandatory if possible) OR
 - Play a card from your hand. You may earn money if others have called cards, OR
 - Call a card OR
 - Pass and do nothing if you cannot play or call a card.

Decrease Called Card Values - The first thing you do on your turn is to move all of the cards on your Organizing Chart down one space.

Play a Called Card - If you have cards on your Organizing Chart that can be played, you must select and play one of them.

Playing a Card From Your Hand - If you did not play a called card then you may play *one card* from your hand according to the following rules: For each suit, the first card to be played must be the Poster card. Once the Poster has been played, two piles are available, one on either side of the Poster; one for the light cards and one for the dark cards. Cards can only be played in numerical order, starting from 1 and working up to 6, in the pile of the correct shade. Light and dark cards cannot be mixed in the same pile.



Calling a Card - If you cannot play a called card, and choose not play a card from your hand, you may call a card. To call a card, simply play a card from your hand face-up in the empty “3” space of your Organizing Chart. This card cannot be a card that you can currently play. This means you may never call with a Poster card. Other restrictions on which cards you may call are discussed under the Game Play Details.

Game Play Details

This section contains details of each game round.

Decrease the value of your called cards

The first thing you do on your turn is move each of your called cards to the next lower-valued space in your Organizing Chart, if possible. Only

one card may be in each space. This means that as called cards accumulate, you may not be able to move some of them.

As you play your called cards, gaps may appear in your Organizing Chart. When this happens, you may be able to move some cards and not others.

A card on the “0” position does not fall off the chart to make room for other cards; it remains on the “0” position. If you have four cards in your Organizing Chart, you cannot call another card.

Play a called card if possible

You **must** play a card that you previously called if it is a legal play on your turn. You cannot play a card from your hand or call if you have a playable called card on your Organizing Chart. If two or more of your called cards are playable, you may choose which one to play. This ends your turn. *Do not shift the remaining cards in your Organizing Chart or earn any money!*

Play a card from your hand

If you do not have a called card that you must play, you may play a card from your hand, if able. Whenever you play a card from your hand, you should immediately check all of your opponents’ Organizing Charts for called cards. If any of their called cards match the **suit and shade** of the card you just played, you earn money for each such card. It’s possible to earn money from several players with just one card. You earn money equal to the value of the space where each matching called card is. Record this money on the Scoring Track in the middle of your Organizing Chart (numbered 1 through 20). To track score, place the Scoring Token face-down on the proper number. If you earn more than \$20 in a single hand, you can flip the Scoring Token over to the +\$20 side and place it on the Scoring Track location corresponding to the new score minus 20. For instance, if you had 19 points, and scored 3 more points after playing a card, then you would turn your Scoring Token over so the +\$20 side was showing and place it on the 2 location of the Scoring Track.

You earn nothing from your own called cards!

When you play a Poster card, you earn money for all of your opponents' called cards of that suit, both light and dark shades!

Calling a Card

If you cannot play a called card, and choose not to play a card from your hand, you may call a card. To call a card, simply play a card from your hand face-up in the empty "3" space of your Organizing Chart. This card cannot be a card that you can currently play. This means you may never call with a Poster card.

IMPORTANT: You cannot call a card if you already have a card of that suit on the Organizing Chart. For example, if the 2 light Animal card is already on your Organizing Chart, you cannot play the 4 dark Animal or 4 light Animal card on the chart.

You also cannot call if your Organizing Chart is full; there can be only one card per space.

Passing

You may only pass if you cannot play or call a card. You **cannot** pass if you have a legal play or call.

End of the hand

The first player to play his last card, including all called cards, wins the hand. This ends the hand immediately.

If you win, you earn all the money from your Gate Receipt tokens (\$25) and any money you have collected on your Scoring Track during this hand.

If you still have cards in-hand or called on the table when someone goes out, you do not earn the full \$25 in Gate Receipt tokens; you only earn the Gate Receipt tokens for suits that you have completely played out (i.e. suits with no cards in-hand or on the Organizing Chart.) Add this amount to your money earned on your Scoring Track.

On a scrap of paper (or on the back of an old circus ticket), the scorekeeper records the total money earned (Gate Receipt tokens plus Scoring Track) for each player.

The next hand

Remove your Scoring marker from the track between rounds. You begin every hand with \$0 on the track.

Deal rotates until each player has dealt once (or twice in a 3 player game.) Whoever has accumulated the most money is the most successful circus owner and wins the game!

An Example of Play

The Deal

Alf, Henry, Charles, John, and Otto sit down to enjoy an evening under the Big Top. After passing out the tokens and organizers, Alf shuffles and deals the cards. He looks at his hand:

Clowns:	Poster Light 1	Performers:	Dark 2, 4 Light 5
Sideshow:	Light 1, 5 Dark 2, 3	Animals:	Dark 6

Investing

Alf feels really good about the Clowns because he has only two cards in that suit, and both can be played early on, so he invests \$10 (places \$10 on the Clown suit icon of the Organizing Chart). He is very worried

about his lone Animal since it is the highest number, so he only invests \$3. He decides to invest \$7 on Sideshows and \$5 on Performers. He is ready to go!

Round 1

Henry begins the round by playing the Sideshow Poster. Charles calls with a light 1 Performer, placing it face up in the \$3 space of his Organizing Chart. Whoever holds the Performer Poster stands to make \$3 if they play it before Charles's next turn! John also calls, with a dark 4 Sideshow. Next, Otto plays the dark 1 Sideshow, and marks \$3 profit on his Scoring Track (he places his Scoring Token face-down on the 3 space of his Scoring Track), thanks to John's called card (the dark 4 Sideshow card). Alf plays the dark 2 Sideshow card and also profits \$3 from John's called dark 4 Sideshow card.

Round 2

Henry begins the next round by playing the Animal Poster. Charles starts his turn by sliding his called card down to the \$2 space. He then plays the dark 1 Animal card. Maybe Alf didn't have to worry about his dark 6 Animal card after all. Next, John slides his called card down to the \$2 space and calls again, placing the dark 3 Performer in his \$3 space. John either has a really tricky strategy or an awful hand. Otto plays the Performer poster, earning \$5: \$2 for Charles's called Performer card and \$3 for John's. On his next turn, Charles will have to play his light 1 Performer, because he has to play a called card when it becomes playable. Alf plays his dark 3 Sideshow, gaining \$2 more for John's called card. Like Charles, John's next play has to be with his called card that is now playable.

End of Play and Scoring

Play continues several more rounds until Otto finally plays out all of his cards. Alf did manage to play the Animal he was worried about, but the light Performers were not very popular and even though he played his entire hand, his light 5 Performer is still sitting on his Organizing Chart. So Alf earns his Gate Receipt tokens for his other three suits: \$10 + \$7

+ \$3 = \$20. He also earned \$13 in profits during card play. His total of \$33 is recorded and the game moves on to the next deal.

Design notes

Big Top was inspired by the children's game Fan Tan. You can play Fan Tan with a Big Top deck by modifying the rules as follows:

Set-Up

Give each player 25 peanuts. Do not use the Organizing Chart or Gate Receipt tokens.

Play

Calling is not allowed. You must play if possible. If you cannot play you must put a peanut in the pot and pass.

Winning

The first player to play all his cards takes the pot and ends the hand. Play a predetermined number of rounds, for a set time limit, or until one player goes 'broke'.

Zirkus

ein Spiel für 3 bis 6 zukünftige Zirkusleiter
ab 8 Jahren

Ray Mulford

©2003

Advanced Primate Entertainment
Alle Rechte vorbehalten

Mitarbeiter

Spielentwurf:	Ray Mulford
Abbildungen:	Alessandra Cimatoribus
Projektleitung:	Kevin Brusky
Redaktion:	Debbie McRill
Übersetzung:	Alastair Matthews
Schrift:	T-26 (Slappy)
Vorschläge:	Shyman Kumar, Kevin Horovitz, Michael Denman, Bill Weis, JP Franz, Tony Elam, Familie Brusky

Spielmaterial

- 1 „Zirkus“-Kartenspiel, das aus 52 Karten besteht. Es gibt 4 Farben: Clown, Nebenattraktion (bärtige Frau), Tier (Elefant) und Künstler (Drahtseilkünstler).
- 24 Spielmarken (6 x 4 Spielmarken mit einem Wert von \$10, \$7, \$5 und \$3). Diese Spielmarken entsprechen dem Eintrittsgeld, das die Spieler von Zirkusbesuchern bekommen.
- 6 Geldzettel (mit „+\$20“ auf einer Seite)—Spielmarken für das Geld, das die Spieler verdienen.
- 6 „Zirkus“-Spielbretter.

Die Karten

Jede Farbe besteht aus einer Sonderkarte (mit grauem „P“ für „Plakat“), 6 Karten mit hellen Nummern (von 1 bis 6 nummeriert) und 6 Karten mit dunklen Nummern (auch von 1 bis 6 nummeriert). Der Unterschied zwischen den Karten mit hellen Nummern und den Karten mit dunklen Nummern ist für die Spielregeln wichtig. Trotzdem gehören alle Karten mit demselben Symbol und derselben Hintergrundfarbe zu derselben Farbe.

Ziel

Ziel ist es, der reichste und erfolgreichste Zirkusleiter zu werden. In jeder Runde bekommt der erste Spieler, der keine Karten mehr hat, Geld für alle seine Spielmarken. Dazu können alle Spieler während der Runde Geld verdienen.

Vorbereitung

Jeder Spieler braucht eine Gruppe von 6 Spielmarken, einen Geldzettel und ein Spielbrett.

Jeder Spieler legt sein Spielbrett auf den Tisch, und zwar so, dass er die Bilder und die Mitspieler die Dollarwerte \$0-\$3 sehen können. Alle

Spieler legen den Geldzettel beiseite. Ihn braucht man nur dann, wenn man Geld zu verdienen anfängt!

Der Spielablauf im Überblick

Der Spieler, der zuletzt einen Zirkus besucht hat, ist der Geber für die erste Runde. Er mischt die Karten und verteilt sie an die Spieler. Es macht nichts, wenn ein Spieler nach dem Geben mehr Karten als ein anderer in seinem Blatt hat.

Jeder Spieler sieht sich seine Karten an und schätzt seine Möglichkeiten ab. Er legt seine Spielmarken dementsprechend *verdeckt* auf sein Spielbrett. Auf jedes Bild (d.h. jede Farbe) wird eine Spielmarke gelegt. Investieren soll man immer nach der Möglichkeit, dass man während der Runde alle Karten der jeweiligen Farbe ablegen können. Nachdem jeder Spieler seine Spielmarken investiert hat, kann die Runde beginnen. Der Spieler links vom Geber spielt aus. Der Spieler wechselt im Uhrzeigersinn.

Die folgende Liste fasst die Möglichkeiten zusammen, zwischen denen sich der Spieler an der Reihe entscheiden muss (die Regeln werden weiter unten ausführlicher beschrieben):

- Zuerst muss der Spieler den Stand seines Spielbretts aktualisieren. Dabei wird der Wert der Karten, die darauf liegen, kleiner. Dann muss der Spieler
 - wenn es möglich ist, eine Karte, die auf seinem Spielbrett liegt, spielen. Sonst muss er
 - eine Karte aus seinem Blatt spielen (hier ist es möglich, Geld zu verdienen, wenn ein Mitspieler Karten auf seinem Spielbrett hat); oder
 - eine Karte auf sein Spielbrett legen; oder
 - passen und nichts tun, wenn er keine Karte spielen oder auf sein Spielbrett legen kann.

Der Wert der Karten auf dem Spielbrett wird kleiner. Der Spieler an der Reihe muss zuerst jede Karte, die auf seinem Spielbrett liegt, auf den nächsten Platz mit einem kleineren Wert legen.

Der Spieler spielt eine Karte, die auf seinem Spielbrett liegt. Wenn ein Spieler eine Karte oder Karten auf seinem Spielbrett hat, muss er sich eine auswählen und sie spielen.

Der Spieler spielt eine Karte, die er in seinem Blatt hat. Wenn der Spieler keine Karten auf seinem Spielbrett hat, darf er *eine* Karte aus seinem Blatt spielen. Dabei gelten folgende Regeln: Die erste Karte jeder Farbe, die gespielt wird, muss die Sonderkarte („P“) sein. Nachdem die Sonderkarte gespielt wird, darf man zwei Stapel eröffnen bzw. erweitern: den Stapel für helle Karten (rechts neben der Sonderkarte) und den Stapel für dunkle Karten (links neben der Sonderkarte). Den Stapel für helle Karten muss man mit einer hellen 1 eröffnen und dann der Reihe nach mit Karten von 1 bis 6 erweitern. Ähnliches gilt für den Stapel für dunkle Karten. Ein Stapel darf helle und dunkle Karten nie zugleich enthalten.



Der Spieler legt eine Karte auf sein Spielbrett. Wenn der Spieler keine Karte, die auf seinem Spielbrett liegt, spielen kann und keine Karte aus seinem Blatt spielen will, darf er eine Karte auf sein Spielbrett legen.

Die Karte muss er bildoffen auf den leeren Platz 3 auf dem Spielbrett legen. Man darf keine Karte auf den Spielbrett legen, die man auch hätte spielen können. Eine wichtige Folge dieser Regel ist, dass ein Spieler keine Sonderkarten auf sein Spielbrett legen darf. Weitere Einschränkungen, die die Karten auf dem Spielbrett betreffen, werden im nächsten Abschnitt beschrieben.

Näheres zum Spielablauf

In diesem Abschnitt gehen wir näher auf die Möglichkeiten ein, die der Spieler an der Reihe hat. Dann beschreiben wir, wie die Abrechnung am Ende einer Runde erfolgt.

Der Wert aller Karten, die auf dem Spielbrett liegen, wird kleiner

Wenn es möglich ist, muss der Spieler an der Reihe zuerst jede Karte, die auf seinem Spielbrett liegt, auf den nächsten Platz mit einem kleineren Wert legen. Auf jedem Platz darf nur eine Karte liegen. Daher kann es vorkommen, dass der Wert einiger Karten unverändert bleiben muss, wenn viele Karten auf dem Spielbrett liegen und nur wenige Plätze frei sind.

Wenn der Spieler Karten spielt, die auf seinem Spielbrett liegen, werden neue Plätze auf dem Spielbrett oft frei. In diesem Fall ist es oft möglich, dass einige Plätze für neue Karten frei werden.

Für eine Karte, die auf Platz 0 liegt, gibt es keinen Platz mit einem kleineren Wert. Daher bleibt sie einfach auf Platz 0 liegen (sie darf nicht abgelegt werden).

Wenn möglich, muss der Spieler eine Karte spielen, die auf seinem Spielbrett liegt

Wenn (mindestens) eine Karte auf seinem Spielbrett liegt, *muss* der Spieler an der Reihe sie spielen. Die einzige Ausnahme ist, wenn er dadurch gegen die Spielregeln verstoßen würde. Das heißt, dass ein Spieler keine Karte aus seinem Blatt spielen oder auf sein Spielbrett

legen darf, wenn es schon Karten auf seinem Spielbrett gibt, die er auch spielen könnte. Wenn der Spieler zwei oder mehr solche Karten spielen könnte, hat er freie Wahl zwischen ihnen. Wenn der Spieler in diesem Schritt eine Karte spielt, ist er nicht mehr an der Reihe. *Er verdient kein Geld und die Plätze der Karten auf seinem Spielbrett bleiben unverändert!*

Der Spieler spielt eine Karte aus seinem Blatt

Wenn der Spieler keine Karte auf seinem Spielbrett hat, die er spielen muss, hat er die Möglichkeit, eine Karte aus seinem Blatt zu spielen. Wenn ein Spieler eine Karte aus seinem Blatt spielt, soll er die Spielbretter seiner Mitspieler sofort überprüfen, um zu sehen, welche Karten darauf liegen. Der Spieler verdient Geld, wenn eine oder mehrere dieser Karten von der Farbe und dem Ton der Nummer (entweder hell oder dunkel) her der von ihm gespielten Karte entspricht oder entsprechen. So ist es möglich, Geld mit den Karten mehrerer Mitspieler zu verdienen. Der Betrag, den der Spieler verdient, hängt davon ab, wo die Karte auf dem jeweiligen Spielbrett liegt. Wenn zum Beispiel eine Karte, die der ausgespielten Karte entspricht, auf einem Platz mit dem Wert 3 liegt, verdient der Spieler \$3. Mit der Punkttabelle (in der Mitte des Spielbretts) notiert sich der Spieler seinen „Kontostand“ (\$1-\$20). Er legt seinen Geldzettel verdeckt auf die zutreffende Nummer. Wenn er mehr als \$20 verdient hat, dreht er den Geldzettel um (damit „+\$20“ sichtbar wird). Dann subtrahiert er 20 von seinem Kontostand und legt seinen Geldzettel auf die entsprechende Nummer in der Tabelle. Wenn der Spieler zum Beispiel 19 Punkte hat und dann noch 3 Punkte bekommt, dreht er seine Spielmarke um, damit „+20“ sichtbar wird, und legt sie auf die 2 in der Punkttabelle.

Ein Spieler darf kein Geld mit den Karten verdienen, die auf seinem eigenen Spielbrett liegen!

Wenn ein Spieler eine Sonderkarte („P“) spielt, verdient er Geld von jeder Karte seiner Mitspieler (egal, ob sie hell oder dunkel ist), deren Farbe der gespielten Karte entspricht.

Der Spieler legt eine Karte auf sein Spielbrett

Wenn der Spieler keine Karte, die auf seinem Spielbrett legt, spielen kann und keine Karte aus seinem Blatt spielen will, darf er eine Karte auf sein Spielbrett legen. Die Karte legt er einfach bildoffen auf den leeren Platz 3 auf dem Spielbrett. Er darf keine Karte auf das Spielbrett legen, die er auch hätte spielen können. Eine wichtige Folge dieser Regel ist, dass ein Spieler keine Sonderkarten („P“) auf sein Spielbrett legen darf.

Wichtig: Ein Spieler darf keine Karte auf sein Spielbrett legen, wenn eine Karte derselben Farbe schon auf dem Spielbrett liegt. Wenn die helle Tier 2 schon auf dem Spielbrett liegt, darf man zum Beispiel keine helle oder dunkle Tier 4 auf das Spielbrett legen.

Ein Spieler darf keine Karte auf sein Spielbrett legen, wenn es keine freien Plätze mehr gibt. Auf jedem Platz darf nur eine Karte liegen.

Passen

Passen darf ein Spieler nur dann, wenn er keine Karte spielen oder auf sein Spielbrett legen kann. Nur wenn es keine andere Möglichkeit gibt, darf ein Spieler passen.

Das Ende einer Runde

Der erste Spieler, der alle Karten (einschließlich aller Karten auf seinem Spielbrett) abgelegt hat, gewinnt die Runde, die dann sofort zu Ende ist.

Der Spieler, der eine Runde gewinnt, verdient Geld mit seinen vier Spielmarken (also \$25). Zugerechnet wird das Geld, das er während der Runde verdient hat (dafür benutzt man den Geldzettel).

Die anderen Spieler verdienen Geld nur mit den Spielmarken, die sie erfolgreich investiert haben. Ein Spieler hat eine Spielmarke erfolgreich investiert, wenn er sie am Anfang auf das Bild einer Farbe gelegt hat, die der Farbe keiner der Karten entspricht, die er (entweder in seinem

Blatt oder auf seinem Spielbrett) am Ende der Runde hat. Zugerechnet wird das Geld, das jeder Spieler während der Runde verdient hat.

Auf einen Zettel (oder vielleicht auf die Rückseite einer alten Zirkuskarte) schreibt ein Teilnehmer die Gesamtsumme (Spielmarken + Punkttabelle) auf, die jeder Spieler verdient hat.

Die nächste Runde

Bevor der nächste Runde anfängt, müssen alle Spieler ihren Geldzettel wieder beiseite legen. Jeder Spieler beginnt jede Runde mit \$0.

Nach jeder Runde wird der links vom Geber sitzende Spieler der neue Geber, bis jeder Spieler einmal (bzw. zweimal, wenn es nur 3 Spieler gibt) die Karten verteilt hat. Wer das meiste Geld verdient hat, ist der erfolgreichste Zirkusleiter und gewinnt das Spiel!

Ein Beispielspiel

Das Austeilen

Alexander, Hans, Kurt, Johannes und Stefan treffen sich, um einen gemütlichen Abend zu verbringen und „Zirkus“ zu spielen. Alexander gibt jedem sechs Spielmarken, einen Geldzettel und ein Spielbrett und mischt und verteilt die Karten. Dann sieht er sich seine Karten an:

Clown:	Sonderkarte helle 1	Künstler:	dunkle 2, 4 helle 5
Nebenattraktion:	helle 1, 5 dunkle 2, 3	Tier:	dunkle 6

Investieren

Es gefällt Alexander, dass er nur zwei Clown-Karten hat und sie leicht ablegen kann. Deswegen legt er seine \$10-Spielmarke auf das Clown-Bild auf seinem Spielbrett (d.h. er investiert \$10). Seine einzige Tier-Karte könnte aber problematisch sein, da sie den höchstmöglichen Wert

(6) hat und deswegen nicht leicht ablegbar ist. In diesem Fall investiert er also nur \$3. Dann entscheidet er sich dafür, \$7 in die Nebenattraktion-Farbe und \$5 in die Künstler-Farbe zu investieren. Alles ist fertig!

1. Teil

Hans beginnt und spielt Nebenattraktion Sonderkarte („P“). Kurt legt eine helle Künstler 1 auf Platz 3 auf seinem Spielbrett. Wer die Künstler Sonderkarte in seinem Blatt hat, kann also \$3 verdienen, wenn er sie spielt, bevor Kurt wieder an der Reihe ist! Johannes legt eine dunkle Nebenattraktion 4 auf sein Spielbrett. Dann eröffnet Stefan mit einer dunklen Nebenattraktion 1 einen Stapel neben der Nebenattraktion Sonderkarte. Wegen der dunklen Nebenattraktion 4, die auf Johannes' Spielbrett liegt, verdient Stephan \$3. So legt er seinen Geldzettel verdeckt auf 3 auf seiner Punkttabelle. Alexander erweitert mit einer dunklen Nebenattraktion 2 den Stapel, den Stefan eröffnet hat. Wie Stefan verdient er \$3.

2. Teil

Hans ist wieder an der Reihe und spielt Tier Sonderkarte („P“). Wenn Kurt an der Reihe ist, legt er zuerst seine helle Künstler 1 auf ihren neuen Platz (2). Dann eröffnet er mit einer dunklen Tier 1 einen Stapel neben der Tier Sonderkarte. Vielleicht hätte Alexander sich doch keine Sorgen um seine dunkle Tier 6 machen sollen. Johannes legt seine dunkle Nebenattraktion 4 auf ihren neuen Platz (2). Dann legt er seine dunkle Künstler 3 auf Platz 3 auf seinem Spielbrett. Johannes hat entweder eine echt verwickelte Strategie oder ein furchtbares Blatt. Stephan spielt Künstler Sonderkarte und verdient dabei \$5 (\$2 mit Kurts heller Künstler 1 und \$3 mit Johannes' dunkler Künstler 3). Wenn Kurt wieder an der Reihe ist, wird er seine helle Künstler 1 spielen müssen, da ein Spieler immer eine Karte auf seine Spielbrett spielen muss, wenn er sie spielen kann. Alexander erweitert mit seiner dunklen Nebenattraktion 3 den entsprechenden Stapel. Dabei verdient er \$2 mit der dunklen Nebenattraktion 4 auf Johannes' Spielbrett. Wie Kurt wird Johannes auch eine Karte auf seinem Spielbrett spielen müssen.

Das Ende der Runde: Abrechnung

Es wird weiter gespielt, bis Stephan keine Karten mehr hat. Alexander hat seine problematische Tier-Karte ablegen können, aber seine hellen Künstler-Karten hatten nur wenig Erfolg—obwohl er keine Karten mehr im Blatt hat, liegt seine helle Künstler 5 immer noch auf seinem Spielbrett. Er verdient das Geld für seine drei anderen Spielmarken ($\$10 + \$7 + \$3 = \20). Während der Runde hat er zusätzlich $\$13$ verdient. Insgesamt hat er also $\$33$ gewonnen. Die Summe wird aufgeschrieben. Kurt wird der Geber für die nächste Runde, mischt und verteilt die Karten und das Spiel geht weiter.

Entwicklungsgeschichte

Der Entwickler von „Zirkus“ wurde von dem Kinderkartenspiel „Fan Tan“ begeistert. „Fan Tan“ kann man auch mit einem „Zirkus“-Blatt spielen, wenn man die Regeln wie folgt verändert:

Vorbereitung

Am Anfang des Spiels hat jeder Teilnehmer 25 Erdnüsse. In dieser Variante braucht man die Spielbretter, Spielmarken und Geldzettel nicht.

Der Spielablauf

Der Spieler an der Reihe darf keine Karten auf ein Spielbrett legen. Wenn es möglich ist, muss er eine Karte spielen. Sonst muss er passen und eine Erdnuss in den Pott zahlen.

Gewinnen

Der erste Spieler, der keine Karten mehr im Blatt hat, bekommt den Pott. Damit ist die Runde zu Ende. Das Spiel geht weiter, bis man einen im voraus vereinbarten Zeitpunkt erreicht oder eine im voraus vereinbarte Anzahl von Runden gespielt hat. Das Spiel ist auch zu Ende, wenn ein Spieler keine Erdnüsse mehr hat

Notes: