

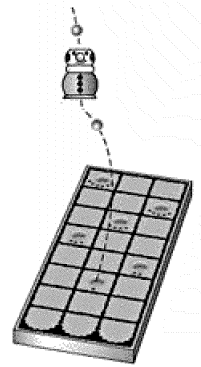
SO EIN ZIRKUS

★ Autor: Volker Schäfer ★ Gestaltung: Christof Tisch ★

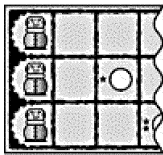
Ein pfiffiges Spiel für 2 bis 4 Spieler ab 6 Jahren

Spielmaterial

- das Spielbrett
- 3 Clowns (Spielfiguren)
- 12 Kugeln in 4 Farben
 - ein Farbwürfel
 - diese Spielregel



Spielvorbereitung



Alle drei Clowns werden nebeneinander auf die drei Startfelder am unteren Spielbrettrand gestellt. Jeder Spieler wählt eine Farbe aus und nimmt sich die drei Kugeln dieser Farbe. Bei weniger als vier Spielern bleiben die restlichen Kugeln vorerst in der Schachtel, sie werden aber später benötigt. Der Startspieler wird ausgewürfelt. Er erhält den Farbwürfel.

Spielziel

Die Kugeln sollen in die Löcher im Spielbrett. Fällt eine Kugel der eigenen Farbe in ein Loch, bekommt man die entsprechenden Punkte dafür. Die Punktezahl wird durch die Sterne unter dem jeweiligen Loch angegeben. Wer am Ende die meisten Punkte hat, ist Sieger.

Spielablauf

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt zuerst mit dem Farbwürfel. Dann bringt er entweder eine Kugel der erwürfelten Farbe ins Spiel oder zieht einen Clown. Danach kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Eine Kugel ins Spiel bringen

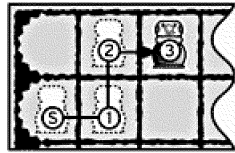
Der Spieler steckt eine Kugel der erwürfelten Farbe oben in einen beliebigen Clown. Hat der Spieler z.B. Rot gewürfelt, steckt er eine rote Kugel in einen der Clowns, auch wenn er selber Grün oder Gelb hat. Dies geht natürlich nur, solange noch nicht alle roten Kugeln im Spiel sind. Dabei ist es egal, ob die Spielfigur noch auf dem Startfeld steht oder schon gezogen wurde. Jede Spielfigur kann aber höchstens drei Kugeln gleichzeitig aufnehmen.

Würfelt der Spieler Weiß oder Schwarz, darf er sich eine Farbe aussuchen.

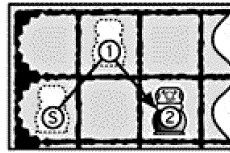
Einen Clown ziehen

Der Spieler zieht einen Clown, dessen oberste Kugel die erwürfelte Farbe hat. Dazu schaut er einfach von oben in den Clown. Hat er z.B. Blau gewürfelt, zieht er einen Clown, dessen oberste Kugel blau ist. Würfelt der Spieler Weiß oder Schwarz, darf er sich einen Clown aussuchen. In jedem Spielzug wird immer nur ein Clown bewegt, auch wenn bei mehreren eine Kugel der richtigen Farbe oben liegt.

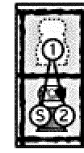
Die Clowns dürfen vorwärts oder seitwärts in beliebiger Kombination gezogen werden, aber nicht diagonal. Außerdem darf ein Clown innerhalb eines Zuges nicht umkehren, d.h. nicht direkt auf ein Feld zurück ziehen, wo er während dieses Zuges schon einmal war:



Richtig S=Startfeld



Falsch



Falsch

Die Zugweite richtet sich nach der Anzahl der Kugeln, die der Clown in sich trägt. Bei einer Kugel zieht er nur ein Feld, bei zwei Kugeln zwei Felder und bei dreien gar drei Felder. Wenn es möglich ist, muss die volle Zugweite genutzt werden.

Die Clowns dürfen normalerweise nicht rückwärts ziehen. Nur wenn der Spieler schwarz gewürfelt hat, darf er einen Clown auf die Startfelder zu bewegen.

Auf jedem Feld darf nur ein Clown stehen. Über bereits von anderen Clowns besetzte Felder darf nicht gezogen werden.

Besonderheiten

An der Zugweite ändert sich auch dann nichts, wenn der Clown über ein Loch zieht und eine Kugel hineinfällt. Erst bei der nächsten Bewegung wird die Zugweite neu bestimmt.

Die Clowns dürfen auf Löchern stehen bleiben.

Hat ein Spieler weder die Möglichkeit, einen Clown zu ziehen noch eine Kugel ins Spiel zu bringen, muss er aussetzen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Spielende

Das Spiel ist zu Ende, sobald eine Kugel im letzten Loch (6 Punkte) gelandet ist, auch wenn noch nicht in allen Löchern Kugeln liegen.

Wertung

Nun zählt jeder Spieler die Punkte für die Kugeln seiner Farbe zusammen. Wer die meisten Punkte hat, ist Sieger.

Varianten und Anregungen für Profis

- **Turniervariante:**

Wer möchte, kann mehrere Partien spielen und die Punkte aufschreiben. Sieger ist dann, wer als Erster eine bestimmte Punktzahl erreicht hat oder nach einer festgesetzten Anzahl an Partien die meisten Punkte hat.

- **Fauler Clown:**

Die Clowns müssen nicht die volle Zugweite ziehen.

- **Rempelclown:**

Man darf auch hier nur einen Clown ziehen, kann aber mit ihm die anderen weiter schieben, sofern man sie nicht über den Rand hinaus schiebt.

- **Clown ärgere dich nicht:**

Wie Rempelclown, aber man darf andere Clowns über den Rand hinaus schieben. Der betroffene Clown kommt dann ohne Kugeln auf einem Startfeld wieder ins Spiel; die Kugeln können wieder neu

verwendet werden.

• **Geheim-Clown:**

Die Spieler bereiten vier gleiche Zettel vor, auf die sie jeweils eine der vier Farben schreiben. Verdeckt zieht jeder Spieler einen Zettel mit einer Farbe. Dies ist seine Farbe, die er bis zum Ende des Spieles geheim hält. Spielen weniger als vier Spieler mit, werden die restlichen Zettel unbesehen bei Seite gelegt. Am Ende des Spieles zeigt jeder Spieler, welche Farbe er hat und zählt ganz normal die Punkte für die Kugeln seiner Farbe zusammen.

• **Kopfstand:**

Wenn ein Spieler Schwarz gewürfelt hat, darf er bei einem Clown die unterste Kugel nach oben legen, statt ihn rückwärts zu ziehen. Schiebe dazu den Clown vorsichtig an den Rand, um eine Kugel heraus fallen zu lassen. Stelle dann den Clown auf seinen Platz zurück und setze die Kugel oben wieder ein.

• **weitere Varianten:**

Denkt euch etwas aus!
