

# CIRCUS!

VIOLA VOLENTE'S  
SENSATIONAL SHOW

## Inhoud

- 1 spelregelboekje
- 2 score tabellen
- 1 circusdirectrice (met applaussymbool)
- 4 superartiesten (1 met applaussymbool)
- 8 tijgers (4 met voetstuk)
- 15 olifanten (7 met voetstuk)
- 16 trapeze (8 hangende en 8 vliegende)
- 18 clowns (7 met voetstuk)
- 20 jongleurs (8 met voetstuk)
- 28 apen

## Voor wie is dit spel

CIRCUS! Is een spel voor 2 tot 5 spelers en geschikt voor iedereen vanaf 8 jaar.

## Spelduur

Een spel duurt ongeveer 20 minuten.

## Spelvoorbereiding

3 - 5 spelers (regels voor 2 spelers staan onderaan)

- Haal de circusdirectrice en de 4 superartiesten uit het spel.
- Schud alle overige kaarten en geef elke speler 6 kaarten.
- Tel 10 kaarten af, stop de circusdirectrice er tussen en schud de stapel.
- Leg deze stapel apart.
- Leg 4 kaarten open in het midden.
- Schud nu de drie superartiesten (zonder applaus-symbool) door de rest van de kaarten.
- Leg nu de stapel waar de circusdirectrice in zit onder de grote stapel.
- Steek de 'superartiest met applaus' ongeveer in het midden van de stapel.
- Bepaal wie de startspeler is.

## Spelverloop

De startspeler begint. Daarna is de speler links van hem aan de beurt. Degene die aan de beurt is moet één van de volgende acties uitvoeren:

- Pak van de open kaarten alle kaarten van één kleur.
- Pak één kaart van de dichte stapel.
- Steel blind één kaart uit de hand van een andere speler.

Na deze actie mag een speler, als hij dat wil, een circus-act op tafel leggen. Er mag maar één act tegelijk neergelegd worden.

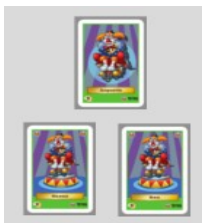
Hierna worden eventueel de open kaarten aangevuld tot 4 (van de dichte stapel) en is de volgende speler aan de beurt.

## Het neerleggen van een circusact

Er zijn zes verschillende soorten artiesten in het circus.

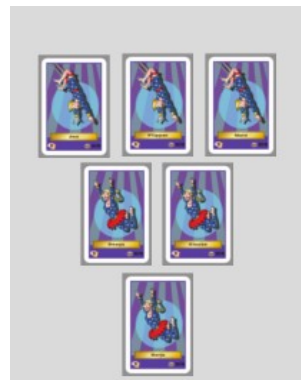
Een act kan maar uit één soort artiest bestaan.

Een superartiest telt voor elke soort artiest.



Van alle artiesten, behalve de apen en trapezeartiesten, zijn er kaarten met of zonder voetstuk.

Je legt een act neer in de vorm van een piramide.



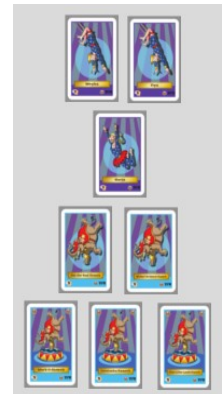
Bij de trapeze is er een hangende en vliegende kaart. Een trapezeact leg je neer als een omgekeerde piramide.

De kaarten met voetstuk moeten in de onderste rij van de piramide worden gelegd. De kaarten zonder voetstuk mogen alleen in de bovenste rijen worden neergelegd.

Er mogen later in het spel geen andere kaarten aan de act worden bijgelegd.

## Bijzondere regels

- De trapeze-act heeft een speciale functie. De trapeze-act kan apart worden neergelegd maar ook gebruikt worden als onderdeel van een combinatie-act. In dat geval vervangt de onderste kaart van de trapeze-act de bovenste kaart van een andere act. Daaronder komt een act van minimaal vijf kaarten.



- De combinatie-act wordt in één geheel neergelegd of wordt later in het spel aan de trapeze-act toegevoegd. Bij een combinatie-act telt de onderste trapezekaart zowel met de onderste act mee als met de eigen trapeze act.
- Alle acts moet uit minimaal drie kaarten bestaan, behalve de apen-act, die bestaat uit minimaal zes kaarten.
- Zodra een superartiest wordt opgedraaid of van de dichte stapel getrokken, dan wordt deze direct open gelegd voor de speler die aan de beurt is. Als dit de superartiest met het applausymbool is dan worden eerst de punten geteld.
- Elke superartiest wordt geveild. Elke speler mag nul tot vier kaarten uit de eigen hand gesloten aanbieden. Als alle spelers hun bod hebben uitgebracht, worden de geboden kaarten opgedraaid. De speler die de meeste punten neerlegt, krijgt de superartiest en levert de geboden kaarten in. De andere spelers houden hun kaarten. Het spel gaat dan weer verder bij de speler die aan de beurt is.
- Als twee of meerdere spelers evenveel punten bieden is de winnaar diegene die de hoogste kaart heeft neergelegd (olifant, trapeze, clown, jongleur, aap, tijger). Als de spelers dezelfde hoge kaart hebben geboden, dan wordt er gekeken naar de tweede kaart. Als spelers precies dezelfde kaarten open hebben liggen, mogen ze nog één kaart bijbieden. Dit blijven ze doen tot er een winnaar is. Willen ze allebei geen kaarten meer bieden, dan gaat de superartiest uit het spel.





olifant:	3 biedpunten
trapeze:	2 biedpunten
clown:	2 biedpunten
jongleur:	2 biedpunten
aap:	1 biedpunt
tijger:	0 biedpunten

- Als je aan het einde van het spel één of meer tijgers in de hand hebt, neutraliseert elke tijger 1 eigen act naar keuze. Voor deze act(s) ontvang je dus geen punten. Als de tijger een combinatie-act neutraliseert, levert de hele act geen punten op. De tijger mag geen losse trapeze-act neutraliseren.
- Als je aan het einde van het spel te veel kaarten overhoudt, krijg je strafpunten. De eerste 5 kaarten leveren geen strafpunten op. Elke kaart die je meer hebt dan 5, levert 1 strafpunt per kaart op.
- Indien er 2 aaneengesloten rondes geen enkel van de open liggende kaarten wordt gepakt, worden deze kaarten uit het spel gehaald en vervangen door 4 nieuwe. Tip: draai 1 van de 4 open kaarten in het midden een kwartslag, zodat je kan zien wanneer er 2 rondes voorbij zijn.

## Einde van het spel

Op het moment dat de circusdirectrice wordt getrokken, is het spel ten einde. Iedereen mag nu nog één act op tafel leggen (een combinatie-act mag ook). Nu worden de punten geteld. Diegene met de meeste applauspunten is de winnaar.

## Symbolen op de speelkaarten

-  **4/4** Totaal aantal kaarten met voetstuk / zonder voetstuk.
-  Biedpunten: waarde van de kaart voor het bieden op de superartiest.
-  Applaus: na het opendraaien van deze kaart worden de punten geteld.
-  Kaart met voetstuk.

piramide-grootte	apen	jongleurs	clowns	trapeze	olifanten	tijgers
3	-	3	4	3	5	6
6	7	8	9	10	12	20
10	15	18	20	21	24	33
15	27	40	44		53	
21	56					
28	100					

## Spel voor 2 spelers

Vorbereiding:

Haal alle jongleurs uit het spel, deze doen niet mee.

Haal 2 superartiesten uit het spel, deze doen ook niet mee.

Hou de Circusdirectrice en de 2 superartiesten apart.

- Schud de kaarten
- Geef beide spelers 6 kaarten
- Tel 10 kaarten uit. Schud hier de circusdirectrice doorheen. Leg deze stapel apart.
- Leg 4 kaarten open in het midden.
- Verdeel de overgebleven speelkaarten in ongeveer 3 gelijke stapels.
- Schud door 2 stapels allebei 1 superartiest
- Leg deze stapels op de stapel met de circusdirectrice
- Leg de stapel zonder een superartiest hier bovenop
- Bepaal de startspeler

Verder verloopt het spel volgens de standaard regels met uitzondering van het volgende:

Naast het gegeven dat je open kaarten, een gesloten kaart, of een kaart bij iemand uit de hand pakt, is er nu een extra mogelijkheid. Als je tegenspeler een piramide op tafel heeft gelegd waarvan je 1 van de kaarten kan gebruiken om zelf een piramide neer te leggen, pak je de betreffende kaart uit de piramide-act van je tegenspeler vervangt die voor de bovenste kaart van de dichte stapel.

De kaart die je uit een piramide van je tegenstander hebt gepakt, moet direct in een piramide op tafel worden gelegd.

De speler van wie de act is waar de kaart uit is gehaald mag vervolgens kijken welke kaart het is. Is het een superartiest of de circusdirectrice, dan gaat deze direct open en wordt vervangen door de volgende kaart van de dichte stapel. In dit geval wordt de superartiest of circusdirectrice pas afgehandeld nadat je je act hebt neergelegd.

- Elke andere kaart blijft voor de overige spelers gesloten liggen.
- Tijgerkaarten en jokers mogen niet uit een pyramide worden geruild.
- Een act moet minimaal uit de helft van de originele kaarten blijven bestaan.

Aan het eind van het spel wordt de waarde van de dichte kaarten bij je score opgeteld (de waarde staat linksonder op de kaart). Een tijger heeft de waarde nul maar verdubbelt het totaal van alle dichte kaarten in je piramide-acts.

Na elke joker volgt een telling (er zijn dus nu 3 tellingen)