

Spielvorbereitung

❖ Spielplan

- Je 1 braunen Marker auf das erste Feld der Vorbereitungsrounden und Vorstellungsrunden legen
- Artisten-, Mitarbeiter- und Investitionskarten mischen und neben den Plan legen (Anwerbungsgebiet)
- Abdeckkarte auf den Artistenstapel
 - Karten immer von **unten** ziehen
- Pro Spieler 1 Karte vom Mitarbeiterstapel unten offen auslegen
- Pro Spieler 1 Karte (plus eine zusätzliche) vom Artistenstapel offen unter die Mitarbeiterkarten
 - Falls 3 gleiche ausliegen, die zuletzt gezogene ablegen und solange weiter ziehen, bis max. 2 gleiche ausliegen

❖ Spieler

- Startspieler bestimmen (Startspielerkarte)
- Zirkuskarte seiner Farbe
- Wertungs- (einer auf 0 der Wertungsskala) und Eintrittskarten-Marker (einer auf erste Eintrittskartenfeld) seiner Farbe
- 3 Aktionsmarker seiner Farbe
- 1 zufällig gezogene Regionenkarte auf die Zirkuskarte
- 2 Artisten vom Artistenkartensapel (von unten) ziehen, eine behalten, die andere an den linken Nachbarn geben; beide offen unter die Zirkuskarte
- Jeder wählt 2 beliebige Ressourcensteine und legt diese auf die Zirkuskarte
- Jeder erhält 15 Geld **minus** Anstellungskosten seiner 2 Artisten

Spielablauf

❖ Aktionsphase - setzen

- Reihum – beginnend beim Startspieler – legt jeder 1 Aktionsstein auf eine Aktion – ggfs. **auf** einen bereits liegenden Stein
 - Nur **einmal** pro Runde und nur von **einem** Spieler
 - Steine jeweils auf die Zirkuskarte
 - Bei n Spielern dürfen bis zu n Ressourcenaktionen pro Runde besetzt werden (5-n müssen also frei bleiben)
 - *Probe*: 1 weißer Stein
 - *Ausrüstung*: 1 gelber Stein
 - *Werbung*: 1 grüner Stein
 - *Kostüme*: 1 blauer Stein
 - *Vorräte*: 1 roter Stein
 - Nur **einmal** pro Runde von **jedem** Spieler
 - *Artisten anwerben*: 1 Artist anwerben (Kosten minus Ermäßigungen) und unter der Zirkuskarte ablegen
 - *Mitarbeiter einstellen*: 1 Mitarbeiter anwerben (Kosten minus Ermäßigungen) und unter der Zirkuskarte ablegen
 - **Max. zweimal** pro Runde von **jedem** Spieler
 - *Eintrittskarten verkaufen*: Eintrittskartenmarker um 1 Position nach rechts, entsprechende Münzen an den Spieler
 - Falls Marker ganz rechts, kann diese Aktion nicht durchgeführt werden
 - *Investieren*: 1 Geldstück bezahlen und oberste Karte vom Investitionsstapel ziehen
 - Max. 2 (plus 1 pro Zauberer) Investitionskarten auf der Hand
 - Beliebig
 - *Passen*: 1 Geldstück erhalten

❖ Aktionsphase - ausführen

- Aktionen in folgender Reihenfolge ausführen – ggfs. in Reihenfolge der Aktionsmarker (von unten nach oben)
- Falls sich ein Spieler entscheidet, die Aktion nicht durchzuführen, erhält er **kein** Geldstück
 - Ressourcen
 - Eintrittskartenverkauf
 - Investitionen
 - Artisten anwerben
 - Mitarbeiter einstellen
- Jeder nicht angeworbene Artist und Mitarbeiter erhält einen Ermäßigungsmarker (jeweils 1 Geldstück weniger)
 - Falls der Preis auf 0 gesunken ist, bleibt die Karte noch eine Runde liegen und wird dann abgelegt

❖ Verteilungsphase

- Alle verteilen bis zu 2 Ressourcensteine auf die Artisten. Diese Steine bleiben bis zum Spielende liegen
 - Ausnahmen: *Entlassung* oder Karte wird *umgedreht*

■ Rundenende

- Auffüllen der vorhandenen Mitarbeiterkarten
- Auffüllen der vorhandenen Artistenkarten
- Rundenzähler 1 Position weiter
- Startspielerkarte nach links
- Neue Runde

■ Abstimmung nach der 5. und (ggfs.) 6. Runde

- Jeder nimmt verdeckt einen (weitere Runde) oder keinen (Vorstellung) Aktionsmarker in die Hand
- Bei einer Mehrheit der vorhandenen Marker (bei Gleichstand entscheidet die Wahl des Startspielers) gibt es eine weitere Runde, ansonsten beginnt die Vorstellung
- Wer nach der 6. Runde für eine weitere Runde gestimmt hat, verliert 1 Prestige-Punkt

■ Vorstellung

- Nacheinander werden die Vorstellungen gegeben, wobei jeder die Reihenfolge seiner Artisten auswählt
- Entsprechend der Ressourcen werden die Auftritte bewertet und der Spieler erhält die auf der Artistenkarte aufgeführten Belohnungen
 - 1 Stern: schwacher Auftritt
 - 2 Sterne: guter Auftritt
 - 3 Sterne: erstklassiger Auftritt
 - Der Spieler hat in diesem Fall 2 Optionen: **Entweder** die aufgeführten Belohnungen oder **einmal** pro Spiel für jeden Artisten die Karte umdrehen und die Prestige-Punkte erhalten
 - Kein Auftritt (keine oder ungenügende/falsche Ressourcen): Karte ablegen, Anwerbungskosten (als Kompensation) bezahlen und 1 Prestigepunkt verlieren

■ Löhne

- Nach der Vorstellung müssen die Löhne bezahlt werden
- Für jedes nicht gezahlte Geldstück verliert der Spieler 1 Prestigepunkt (nicht unter 0)

■ Vorstellungsende

- Alle Artisten- und Mitarbeiterkarten im Anwerbungsgebiet werden abgelegt, und entsprechende neue Karten werden ausgelegt

- Vorbereitungsrounden-Marker auf 1
- Vorstellungsmarker 1 Position weiter
- Jeder Spieler gibt seine Regionenkarte an den links sitzenden Spieler weiter
- Eintrittskarten-Marker der Spieler auf die Startposition
- Startspielerkarte nach links weitergeben

❖ Spielende

- Nach der 3. Vorstellung endet das Spiel
- Verteilung der End-Spiel-Prestige-Punkte; bei Gleichheiten erhalten alle die Punkte
 - 5 für die größte Vorstellung: die meisten Artisten im Zirkus
 - 5 für die perfekte Vorstellung: alle Artisten der letzten Vorstellung haben 3 Sterne (erstklassiger Auftritt)
 - 5 für den großen Zirkus: 8+ Artisten im Zirkus
 - 3 für volles Programm: alle 5 Artistenarten im Zirkus vertreten
- Gewinner ist der Spieler mit den meisten Prestigepunkten. Bei Gleichheit entscheidet das Geld

Regionen

- ❖ Jede Region bietet einen speziellen Prestige-Bonus für jede Vorstellung

Materialknappheit

- ❖ Ressourcen sind begrenzt
- ❖ Ermäßigungsmarker sind begrenzt
- ❖ Zirkuswagen sind begrenzt
- ❖ Abgelegte Karten werden ggfs. wieder gemischt

Artisten

❖ Kartenvorderseite

- Name
- Typ
- Anwerbungskosten
- Gehalt
- Benötigte Ressourcen für die „Sterne“ (Vorstellungen)
 - Ressourcen sind **kumulativ**, d. h. 1-Stern-Ressourcen müssen immer vorhanden sein
- Belohnungen für die Vorstellungen
- Prestigepunkte für das Umdrehen

❖ Kartenrückseite

- Prestigepunkte
- Gehalt beim Umdrehen
- Gehalt nach der Vorstellung nach dem Umdrehen

❖ Beispiele für Belohnungen

- Geld
- Ressourcen gegen Geld
- Ressource(n) erhalten
- Geld gegen Zirkuswagen
- Ressource um 1 Lohn zu sparen
- Oberste 3 Karten des Investitionsstapels ansehen und 1 Karte behalten; Rest unter den Stapel
- 1 Lohnzahlung aussetzen

❖ Typen

- **Akrobaten**: Erhöhen Geld und Einkommen
- **Dompteure**: Ressourcen in Geld umwandeln
- **Exoten**: Reduzieren Lohnkosten
- **Jongleure**: Vergeben Ressourcen
- **Zauberer**: Helfen beim Erlangen von Investitionskarten und erhöhen das Handlimit

Mitarbeiter

❖ Vorbereitungs-Organisator

- Kann am Ende einer Vorbereitungsrunde zurückgegeben werden, um nächster Startspieler zu werden
- Kann nicht zweimal nacheinander vom gleichen Spieler genommen werden

❖ Ausrüster

- Statt 2 dürfen 3 Ressourcen verteilt werden

❖ Orchester

- 2 Prestigepunkte nach jeder Vorstellung

❖ Popcorn-Verkäufer

- 3 Geld nach jeder Vorstellung

❖ Banker

- Zu Beginn jeder Vorbereitungsrunde Geld auf den Banker legen. Bei Spielende die angegebenen Prestigepunkte erhalten

❖ Agent

- Während jeder Verteilungsphase kann **einmal** 1 Ressource in eine der angegebenen eingetauscht werden
- Ein Spieler darf nur **einen** seiner Agenten in jeder Verteilungsphase nutzen

❖ Persönlicher Assistent

- ❖ Während jeder Verteilungsphase kann **einmal** 1 Ressource in die beiden angegebenen eingetauscht werden
- ❖ Ein Spieler darf nur **einen** seiner Assistenten in jeder Verteilungsphase nutzen

Zirkuswagen

- ❖ Jeder Artist darf einen Zirkuswagen besitzen
- ❖ Das Gehalt reduziert sich um 1 Geldstück (auch für umgedrehte Artisten)
- ❖ Zirkuswagen können nach der erst-Zuordnung nicht einem anderen Artisten zugeordnet werden

Investitionskarten

❖ Kartenseite

- Name
- Potenzielle Prestige-Punkte
- Indikator wie Prestige erlangt werden kann
- Anzahl der Nutzungen
- Aktion

❖ Typen

- **Anhaltender Applaus**: Kann während der 1., 2. oder 3. Vorstellung eingesetzt werden um für jeden eigenen Artisten (dieser Art), der einen **erstklassigen** Auftritt (3 Sterne) hatte, 1 Prestigepunkt zu erhalten. Für jeden Artist (dieser Art) mit einem **schwachen** Auftritt (1 Stern) wird 1 Prestigepunkt abgezogen
- **Artisten entlassen**: 1 Artist kann jederzeit ohne Zahlungen oder Prestigeverlust entlassen werden, aber nicht während einer Vorstellung oder am Ende (bei Nicht-Nutzung) 1 Prestigepunkt erhalten
- **Doppelte Stimme**: Kann nach einer Abstimmung eingesetzt werden, um die eigene Stimme doppelt zählen zu lassen
- **Entsperrungsaktion**: Aktionsmarker trotz Limit setzen oder am Ende (bei Nicht-Nutzung) 1 Prestigepunkt erhalten
- **Extra Einkommen**: 4 Geld erhalten
- **Extra Einkommen**: Eine beliebige Ressource gegen 5 Geld tauschen
- **Extra Ressource**: Einen beliebigen oder die zwei angegebene Ressourcen nehmen
- **Mitarbeiter-Bonus**: Bei Spielende für jeden Mitarbeiter 1 Prestigepunkt erhalten
- **Ressourcenbonus**: Bei Spielende für je 3 Ressourcen auf der Zirkuskarte 1 Prestigepunkt erhalten
- **Zirkuswagen**: Kann gegen 1 Zirkuswagen getauscht werden oder am Ende (bei Nicht-Nutzung) 1 Prestigepunkt erhalten
- **Zirkuswagenbonus**: Bei Spielende für jeden Zirkuswagen 1 Prestigepunkt erhalten