



Roberto Fraga
Yohan Goh
Stivo



Einleitung

Heute Abend wirst du der Star der Show sein. Du hast alles, was du brauchst, um deinen Traum wahr werden zu lassen: Akrobaten, ein Drehrad, Zirkusnummern und Sterne in den Augen! Beeile dich, um als Erster das Ende des Manegenpfades zu erreichen. Dann ist dir dein Erfolg sicher.

Spielzubehör

- ◆ Ein Zirkusrad (1 Scheibe + 1 Pfeil)
- ◆ 1 Ständer (Achse für das Rad)
- ◆ 1 Spielbrett
- ◆ 3 Akrobaten-Clips
- ◆ 5 Artisten-Spielfiguren
- ◆ 1 Akrobaten-Würfel

Ziel des Spiels

Nutze das Gewicht Akrobaten, um das Rad drehen zu lassen. Rücke deine Spielfigur die vom Pfeil angezeigte Anzahl der Felder vor und erreiche als Erster das Ziel, um zu gewinnen!

Vorbereitung

1 Nimm alle Elemente aus der Schachtel, und lege die Manege (das Spielbrett) in den unteren Teil der Schachtel, wie auf Bild 1 gezeigt.

2 Baue das Zirkusrad wie folgt auf:

- ◆ Stecke die Achse in das Zirkusrad und dieses dann in die Spielschachtel.

Achtung: Sei vorsichtig, damit die Spielschachtel nicht beschädigt wird.

- ◆ Klemme die drei Akrobaten-Clips an beliebige Stellen der Scheibe. Achte darauf, dass jeder Clip in einer anderen Zone ist.

3 Lege den Würfel neben die Manege.

4 Wähle deine Artisten-Spielfigur und stelle sie auf das Startfeld der Manege.

Der Spieler, der zuletzt einen Akrobaten gesehen hat, beginnt.

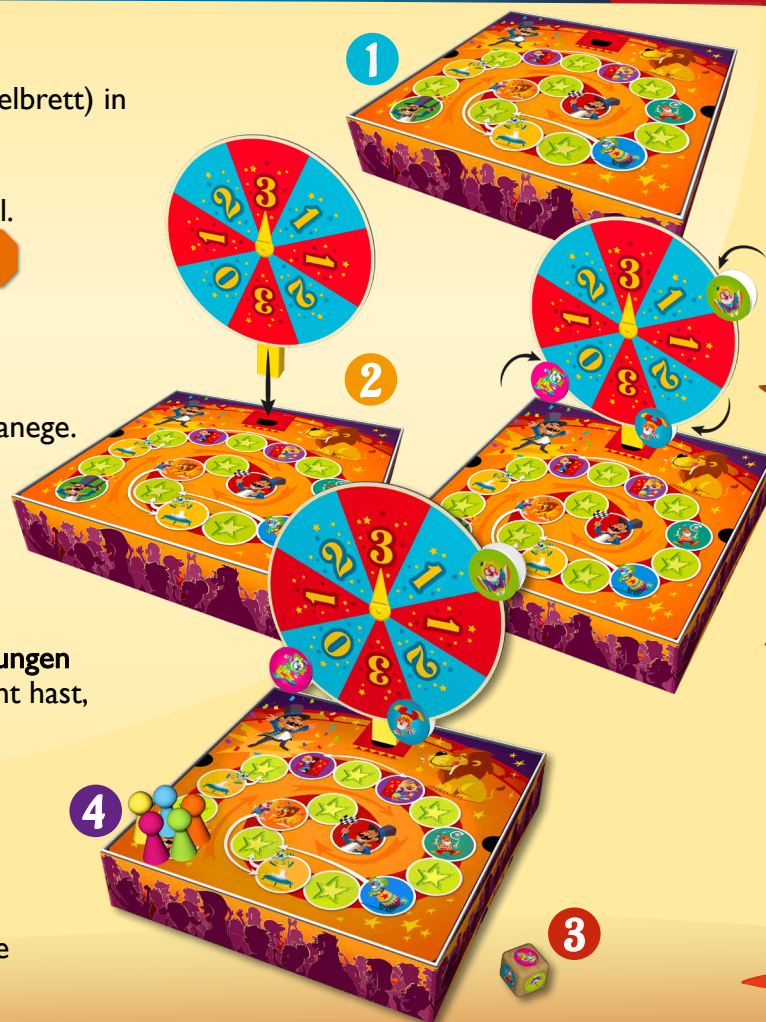
Spielablauf

Wer ist an der Reihe?

Bist du der erste Spieler? Dann eröffne die Show, indem du den **Anweisungen der Show** auf der nächsten Seite folgst. Wenn du deinen Spielzug gemacht hast, ist der Spieler an der Reihe, der auf dem Pfad ganz hinten ist.

Die Manege

Bevor du beginnst, solltest du wissen, dass die Manege voller Überraschungen ist ... gute und weniger gute. Jedes Feld zeigt eine „Zirkusnummer“. Wenn du an der Reihe bist, musst nur du die „Zirkusnummer“ aufführen, die auf dem Feld angezeigt wird, auf dem dein Artist gelandet ist. Die anderen Artisten werden sich die Hände reiben, wenn sie zuschauen, wie du dich schlägst.



Die Anweisungen der Show

1. Wirf den Akrobaten-Würfel: Er zeigt dir die Farbe des Akrobaten an, den du diese Runde nutzen musst.
2. Entferne den Akrobaten-Clip von dem Rad, dessen Farbe der Würfel anzeigt, und warte, bis das Rad stillsteht.

Hinweis: Merke dir die Stelle, von der du ihn entfernt hast, da du den Akrobaten in dieser Spielrunde nicht wieder auf diese Stelle setzen kannst!

3. Platziere dann den Akrobaten-Clip auf einer freien Zone deiner Wahl auf dem Rad. Warte, bis das Rad wieder stillsteht.
4. Rücke dann mit DEINER Spielfigur die Anzahl Felder vor, die der Pfeil anzeigt.
5. Führe die „Zirkusnummer“ des Feldes aus, auf dem DEINE Figur gelandet ist (siehe Die Zirkusnummern).

Wenn du die „Zirkusnummer“ eines Feldes ausgeführt hast, bleibt deine Spielfigur auf einem neuen Feld stehen. Die „Zirkusnummer“ dieses neuen Feldes muss nicht ausgeführt werden und dein Spielzug endet.

Wenn du deinen Spielzug beendet hast, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende

Um das Spiel zu gewinnen, musst du genau auf dem letzten Feld der Manege landen. Du darfst deine Artisten-Figur nur bewegen, wenn dich die Zahl vom Zirkusrad näher oder genau auf das Zielfeld bringt (nicht darüber hinaus). Wenn die Zahl höher ist, bleibst du stehen und probierst es im nächsten Zug noch einmal.

Hinweise:

- ◇ Der Akrobaten-Clip darf nicht in dieselbe Zone platziert werden, in der er sich zu Beginn des Spielzugs des Spielers befunden hat.
- ◇ Falls sich das Rad nicht bewegt, wenn ein Akrobaten-Clip daran befestigt wird, dann wird die Figur des Spielers im vierten Schritt nicht gesetzt!
- ◇ Es können sich mehrere Spielfiguren auf dem gleichen Feld befinden.

Wenn der Pfeil auf das Dreieck mit der 0 zeigt: Dann darf sich deine Figur diese Runde nicht bewegen, AUSSER du befindest dich auf einem Zauberer! In dem Fall darfst du dich auf das andere Zaubererfeld bewegen.

Die Zirkusnummern



TRAMPOLIN: Rufe „Boinnng“ und rücke dann mit deiner Spielfigur ein Feld vor.



KANONE: Lege beide Arme auf den Kopf und sage „Buuuum“, rücke dann mit deiner Spielfigur drei Felder vor.



LÖWE: Brülle wie ein Löwe und setze deine Spielfigur zwei Felder zurück.



JONGLIERENDER CLOWN: Nimm den Würfel, wirf ihn in die Luft (Kopfhöhe) und fange ihn mit einer Hand auf. Wenn es dir gelingt, bist du gleich noch einmal dran (Schritt 1 bis 5).



ZAUBERER: Strecke einen Arm nach vorn und rufe „ABRAKADABRA!“, danach bewege deine Spielfigur vorwärts oder rückwärts auf das nächste Zaubererfeld.



STERN: Zeit für eine kurze Pause, nichts geschieht hier.

