

# CIRCUS GRANDIOSO

EIN ARTISTISCHES KARTENSPIEL



## CIRCUS GRANDIOSO

Ein Kartenspiel für 2–4 Spieler ab 8 Jahre / Spieldauer: ca. 10–20 Minuten

### SPIELMATERIAL

- 55 Tierakrobaten-Karten (10 x Elefant, 9 x Nashorn, 8 x Kamel, 7 x Ponys, 6 x Tiger, 5 x Bär, 4 x Löwe, 3 x Krokodil, 2 x Schimpansen und 1 x Seehund)
- 8 Clown-Karten
- 1 Spielstein „Zirkusdompteur“
- 1 Übersicht (befindet sich auf der Rückseite der Spielanleitung)

### ZIEL DES SPIELS

Herrrrreinspaziert, herrrrreinspaziert! Der Circus Grandioso präsentiert Ihnen heute die unglaubliche „Pyramide der akrobatischen Tiere“. Während des Spielens bilden die Spieler diese Pyramide. Derjenige Spieler, der die jeweils am höchsten gelegene Karte in die Pyramide legt, erhält den Spielstein „Zirkusdompteur“. Aber immer nur solange, bis ein anderer Spieler eine Karte auf eine höhere Stufe in die Pyramide legen kann. Welcher Spieler bei Spielende letztendlich im Besitz des Zirkusdompteurs ist, wird zum Gewinner des Spiels.

### VORBEREITUNG

Die Übersicht und der Zirkusdompteur werden auf den Tisch gelegt. Aus den Tierakrobaten-Karten wird eine der Elefantenkarten herausgesucht und auf dem Tisch ausgelegt. Diese Elefantenkarte bildet den Anfang der Pyramide. Die übrigen 54 Tierakrobaten und die 8 Clown-Karten werden zusammen gemischt und anschließend davon an jeden Spieler 7 Karten verdeckt ausgeteilt, welche die Spieler auf die Hand nehmen. Die restlichen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel bereit gelegt.

### INFORMATIONEN ZUM AUFBAU DER PYRAMIDE

Die Pyramide muss entsprechend der Abbildung auf der Übersicht aufgebaut werden. In die unterste Stufe der Pyramide werden zum Beispiel die Elefanten gelegt. In jeder Stufe dürfen sich mit Ausnahme von Clowns immer nur Karten von einer bestimmten Sorte Tierakrobaten befinden.

Clowns dürfen in jede Stufe gelegt werden, allerdings darf sich in jeder Stufe immer nur maximal eine Clown-Karte befinden. Clowns dürfen auch nicht als die einzige momentan höchste Karte in die Pyramide gelegt werden.

Mit Ausnahme von Elefanten dürfen alle anderen Tierakrobaten immer nur dann angelegt werden, wenn sie jeweils durch zwei sich in der Stufe darunter befindenden Tierakrobaten „getragen“ werden (entsprechend der Abbildung auf der Übersicht).

An beiden Seiten der Pyramide darf immer nur die jeweils höchstmögliche Karte angelegt werden. Erst dann, wenn auf dem höchsten Tierakrobaten am Rand einer der beiden Seiten der Pyramide kein weiterer Tierakrobat oberhalb angelegt werden kann, darf erst wieder in die unterste Reihe dieser Seite der Pyramide ein Elefant angelegt werden.

### Beispiel

Die Pyramide sieht wie folgt aus:



An der linken Seite der Pyramide darf ein Elefant angelegt werden, weil dort noch keine höhere Karte als der Tiger angelegt werden kann. An der rechten Seite der Pyramide darf kein Elefant angelegt werden, weil dort als nächste Karte ein Tiger (oder Clowns) als die höchstmögliche Karte angelegt werden muss:



Wird auf der rechten Seite der Pyramide ein Tiger angelegt, so muss als nächste Karte ein Bär auf die Spitze der Pyramide gelegt werden. Der Bär gilt dann als die höchstmögliche Karte für beide Seiten der Pyramide:



Erst nach dem Anlegen eines Bären dürfen an beiden Seiten der Pyramide wieder Elefanten angelegt werden:



## SPIELABLAUF

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt. Wer am Spielzug ist, hat zwei Aktionsmöglichkeiten, von denen *eine* ausgewählt werden muss.

### **Aktionsmöglichkeit Nr. 1: Eine Karte in die Pyramide legen**

Man legt entweder eine der eigenen Handkarten, eine einzelne verdeckt auf dem Tisch ausliegende Karte (zu Beginn des Spiels liegen auf dem Tisch noch keine einzelnen Karten verdeckt aus) oder die oberste Karte des Nachziehstapels nach den oben genannten Regeln passend in die Pyramide an.

Nimmt man eine verdeckt ausliegende Karte oder die oberste Karte des Nachziehstapels, sieht man sich diese Karte zunächst im Geheimen an und entscheidet dann, ob man diese Karte in die Pyramide anlegt (falls überhaupt möglich) oder nicht. Legt man eine aufgenommene Karte nicht in der Pyramide an, muss man die Karte verdeckt an eine beliebige Stelle auf den Tisch legen – womit der Spielzug beendet ist.

*Hinweis: Aufgenommene Karten dürfen nicht zu den Handkarten dazu genommen werden!*  
Immer nachdem man eine Karte passend in der Pyramide anlegen konnte und diese angelegte Karte nicht die bis dahin am höchsten in der Pyramide liegende Karte ist, kommt man erneut zum Spielzug und darf wieder unter beiden Aktionsmöglichkeiten eine Aktion auswählen und ausführen.

Legt ein Spieler eine Karte in die Pyramide, welche dann die bis dahin am höchsten gelegene Karte in der Pyramide ist, so nimmt sich dieser Spieler sofort den Zirkusdompneur und stellt ihn vor sich ab. Daraufhin kommt der nächste Spieler zum Spielzug.

### **Aktionsmöglichkeit Nr. 2: Eine Handkarte austauschen**

Man legt eine der eigenen Handkarten verdeckt auf den Tisch und nimmt sich dafür entweder eine der verdeckt ausliegenden Karten oder die oberste Karte des Nachziehstapels zu den Handkarten dazu, ohne sich die Karten vorher anzusehen. Danach ist der Spielzug beendet.

### **SPIELENDENDE UND GEWINNER**

Das Spiel endet nach dem Spielzug, in dem einer der Spieler seine letzte Handkarte in die Pyramide gelegt hat. Welcher Spieler dann im Besitz des Zirkusdompneurs ist, ist der Gewinner des Spiels (natürlich sollte man seine letzte Handkarte nur dann ausspielen, wenn man im Besitz des Zirkusdompneurs ist oder wenn man durch das Ausspielen der letzten Karte in den Besitz des Zirkusdompneurs kommt).

Das Spiel endet auch, wenn ein Spieler die Karte „Seehund“ an die Spitze der Pyramide anlegen konnte. Dieser Spieler ist der Gewinner des Spiels (nur theoretisch möglich – in der Regel endet das Spiel, wenn ein Tiger, Bär oder Löwe die höchste Karte der Pyramide ist).

