

# THE MAGNIFICENT

## SPIELANLEITUNG



Verehrtes Publikum!

Das Zelt ist errichtet, die Manege ist bereit.  
Wir präsentieren grandiose, unvergessliche  
Zirkusnummern!

Wer das größte Lager aufschlägt, viele  
Artisten in seinem Ensemble hat, großartige  
Vorstellungen bietet und damit die meisten  
Tickets verkauft, gewinnt das Spiel!



## SPIELMATERIAL

### 1 SPIELPLAN



### 4 TABLEAUS



### WÜRFEL



### SPEZIALEFFEKTE (JUWELEN)



### ZIRKUSWAGEN



### TRAINERMARKER



### TICKETANZEIGER



### ZYLINDER



### LAGERPLÄTTCHEN



### 56 DIREKTORKARTEN



### 54 PLAKATKARTEN (PLAKATE)



### 16 ZELTMARKER (ZELTE)



### MÜNZEN



### 12 TRAINERPLÄTTCHEN



### 1 AUFBEWAHRUNGSBOX



# ALLGEMEINER AUFBAU

**1** Legt den **Spielplan** in die Mitte der Spielfläche.

**2** Legt das folgende Spielmaterial nach Größe und Farbe sortiert als allgemeinen Vorrat in die entsprechenden Fächer der Aufbewahrungsbox.

**3** Bestimmt anhand einer Methode eurer Wahl, wer das Spiel beginnt. Legt abhängig von der Anzahl der Personen die folgenden Würfel bereit:

- 2 Personen: 3 Orange, 3 Grün, 3 Lila, 2 Farblos
- 3 Personen: 4 Orange, 4 Grün, 4 Lila, 3 Farblos
- 4 Personen: Alle Würfel

Legt alle übrigen Würfel in die Schachtel zurück. Ihr braucht sie in diesem Spiel nicht mehr. Wenn du das Spiel beginnst, würfel alle Würfel und lege sie auf das **Hauptzelt**.

**4** Mischt alle Direktorenkarten und alle Trainerplättchen und legt sie verdeckt als Stapel auf die entsprechenden Felder des Spielplans.



**Hinweis:** Für euer erstes Spiel empfehlen wir euch, zunächst die 16 Direktorenkarten, die unten links mit den römischen Zahlen I bis IV markiert sind, beiseite zu legen und nur die übrigen zu mischen und zu stapeln.



Deckt Direktorenkarten und Trainerplättchen abhängig von der Anzahl der Personen von diesen Stapeln auf und legt sie offen von oben nach unten auf die Felder der **Hauptanzeige**:

- 2 oder 3 Personen: 3 Paare (Karte + Plättchen)
- 4 Spieler: 4 Paare (Karte + Plättchen)

**Ersatzteilservice:** Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:  
<https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>  
 Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. **Dein Pegasus-Spiele-Team**

**5** Stellt je 1 Zirkuswagen auf das Startfeld der entsprechenden Rundleiste des **Reisebereichs**. Das Startfeld hat einen dickeren Rand.



**7** Legt die **Startplakate** (grüne Rückseite) zunächst beiseite. Mischt die **übrigen Plakate** und legt sie als verdeckten Stapel auf das entsprechende Feld des Spielplans.

Deckt die obersten 4 Plakate des Stapels auf und legt je 1 davon offen auf die Felder der **Plakatauslage**.



**6** Legt je 1 zufälliges Zelt offen auf jedes der 15 Felder des **Reisebereichs** mit Plakatsymbol (5 auf jeder Rundleiste).

Legt das übrige Zelt zurück in die Schachtel.



# AUFBAU DER PERSÖNLICHEN BEREICHE

- 1** Wählt jeweils 1 Farbe und nehmt euch 1 Ticketanzeiger und 2 Zylinder in der entsprechenden Farbe.  
Legt den Ticketanzeiger auf das Feld „0/100“ auf der **Ticketleiste** auf dem Spielplan.  
Wer das Spiel beginnt, setzt seinen Zylinder auf das Feld „#1“ der **Darbietungsleiste**. Die Person links davon setzt ihren Zylinder auf das Feld darüber usw. Legt euren zweiten Zylinder vor euch ab, in euren persönlichen Vorrat.

- 2** Nehmt euch jeweils 1 zufälliges Spielertableau und entscheidet euch jeweils, ob ihr Seite A oder Seite B für das Spiel verwenden wollt. Legt das Tableau mit der entsprechenden Seite vor euch aus.

**Hinweis:** Für euer erstes Spiel empfehlen wir euch, alle mit der A-Seite zu spielen.

- 3** Mischt die Startplakate verdeckt und nehmt euch jeweils 1 zufälliges Plakat. Legt es jeweils offen auf das Feld oberhalb des Startzeltes (also ganz links) in eure **Plakatwand**. Legt übrige Startplakate zurück in die Schachtel.

- 4** Zieht jeweils 5 Direktorenkarten vom Stapel und nehmt sie auf die Hand. Wählt jeweils 1 davon aus und legt sie gleichzeitig offen unterhalb eures Tableaus aus. Gebt dann die verbleibenden Karten im Uhrzeigersinn weiter. Wiederholt dies, bis ihr jeweils 4 Direktorenkarten ausliegen habt. Mischt alle übrigen Direktorenkarten wieder in den entsprechenden Stapel zurück.

**Hinweis:** Nehmt euch in eurem ersten Spiel stattdessen von den beim allgemeinen Spiel Aufbau beiseitegelegten Direktorenkarten die Karten, die der römischen Zahl auf eurem Tableau entsprechen. Legt diese Karten unterhalb eures Tableaus offen aus und mischt die übrigen Direktorenkarten in den entsprechenden Stapel.

- 5** Nehmt euch nun das Material, das über dem **Trainerbereich** auf eurem Tableau gezeigt ist.

Legt Juwelen auf farblich passende Felder eurer **Vorratskiste**.  
Legt Münzen und Trainermarker in euren persönlichen Vorrat.

**Hinweise:** Die A-Seiten der Tableaus zeigen alle das gleiche Material.

Spielertableau II zeigt auf der B-Seite zusätzlich 1 Zelt. Spielst du diese Seite, lege das 16. Zelt aus der Schachtel auf ein freies Feld deines **Zeltbereichs** und nimm dir sofort die Boni, die auf dem Feld angezeigt sind (siehe dazu Seite 5).  
Zuletzt gibt die Person, die das Spiel beginnt, 1 ihrer Münzen mit Wert 1 an die Person rechts von ihr.

- 6** Zieht nun abhängig von der Anzahl der Personen weitere Trainerplättchen vom Stapel und legt sie offen auf die Spielfläche:

- 2 oder 3 Personen: 3 Plättchen
- 4 Personen: 4 Plättchen

Beginnend bei der Person, die im Schritt zuvor 1 zusätzliche Münze erhalten hat und dann gegen den Uhrzeigersinn, wählt ihr nun jeweils 1 dieser Plättchen und legt es offen auf das am weitesten links liegende Feld eures **Trainerbereichs**. Mischt im Spiel zu zweit das übrige Plättchen zurück in den entsprechenden Stapel.



In diesem Spiel zu dritt beginnt Alex (schwarz), dann folgen Bernd (rot) und Anna (gelb).

Ziffer des Tableaus

Seite des Tableaus



Vorrat zu Spielbeginn

Alex hat Tableau „II“ erhalten und achtet darauf, dass Seite A oben liegt. Außerdem erhält Alex alle mit „II“ markierten Direktorenkarten.



# SPIELABLAUF

Das Spiel läuft über **3 Runden**. In jeder Runde seid ihr jeweils 4 Mal am **Zug**. Wer am Ende die meisten Tickets verkauft hat, gewinnt. Tickets verkauft ihr vor allem für Vorstellungen und die Wertung eurer Direktorenkarten. Ihr müsst das Lager auf eurem Festplatz vergrößern (um Artisten einstellen zu können), reisen (um besondere Effekte

zu erhalten, Zelte zu errichten, Vorstellungen mit Plakaten zu bewerben) und Vorstellungen organisieren (um Tickets zu verkaufen und Münzen zu erhalten). Am Ende jeder Runde erhaltet ihr jeweils 1 neue Direktorenkarte und wählt dann 1 eurer Direktorenkarten aus, die gewertet wird. Die Direktorenkarten stellen die Entscheidungen und Fähig-

keiten eurer Zirkusdirektoren dar. Im Laufe des Spiels wählt ihr Würfel, um genug Energie für eure gewünschten Aktionen zu haben.

Aber **Vorsicht**: Je höher die Werte der gewählten Würfel sind, umso stärker sind zwar deine Aktionen, aber umso mehr Münzen musst du am Rundenende auch bezahlen!

Wer das Spiel beginnt, führt den ersten Zug aus. Danach folgen die anderen im Uhrzeigersinn. Bist du am Zug, führst du die folgenden 3 Schritte der Reihe nach aus:

### 1. NIMM 1 WÜRFEL

Wähle 1 Würfel vom **Hauptzelt** und lege ihn auf eine deiner 4 Direktorenkarten, auf der sich noch kein Würfel befindet. Die Farbe des gewählten Würfels ist für diesen Zug deine aktive Farbe. *Am Rundenende (also nach je 4 Zügen) wird auf jeder deiner 4 Direktorenkarten je 1 Würfel liegen.*

**Farbloser Würfel:** Nimmst du einen farblosen Würfel, musst du die aktive Farbe wählen (orange, grün oder lila). Der farblose Würfel zählt in **diesem Zug** als Würfel der gewählten Farbe. (In **vorherigen Zügen** genommene farblose Würfel zählen **nicht** als die gewählte Farbe. Sie sind farblos.)

Auf jeder Direktorenkarte ist im oberen Teil ein Bonus gezeigt. Du darfst dir den Bonus der Direktorenkarte, auf die du in diesem Zug einen Würfel gelegt hast, irgendwann in deinem Zug **einmalig** nehmen. *Mehr zu den Boni auf Seite 8.*

### 2. ERMITTLE DEINE ENERGIE

Um deine Energie zu ermitteln, addiere die Werte aller Würfel der aktiven Farbe auf deinen Direktorenkarten. Diese Energie setzt du ein, um 1 Aktion auszuführen (siehe unten).

Zusätzlich darfst du so oft du willst 1 Juwel der aktiven Farbe bezahlen, um deine Energie um jeweils 2 zu erhöhen. Lege bezahlte Juwelen einfach in den allgemeinen Vorrat zurück. Farblose Juwelen sind Joker. Du darfst sie beim Bezahlen als Juwel in 1 Farbe deiner Wahl nutzen.

**Wichtig:** Ein farbloser Würfel zählt nur in dem Zug zu deiner Energie, in dem er genommen wurde. Farblose Würfel auf deinen Direktorenkarten aus früheren Zügen werden nie zu deiner Energie hinzugechnet.

### 3. FÜHRE 1 DER 3 AKTIONEN AUS

BAUEN  
(SEITE 4)



REISEN  
(SEITE 5)



AUFTRETEN  
(SEITE 5f.)



*Anna nimmt sich einen orangen Würfel mit Wert 3. Sie zählt den Wert ihres anderen orangen Würfels dazu. Ihre Energie für diesen Zug beträgt also 8. Außerdem nimmt sie sich den Bonus der Direktorenkarte, auf die sie den Würfel gelegt hat. Dies erhöht ihre Energie um 2, auf insgesamt 10.*



*In ihrem nächsten Zug wählt Anna einen farblosen Würfel und bestimmt orange als aktive Farbe. Sie addiert die Werte ihrer 2 orangen Würfel und des genommenen farblosen Würfels. Der farblose Würfel aus einem früheren Zug wird nicht mitgezählt. Das Ergebnis beträgt 11. Dann bezahlt sie 2 orange Juwelen, um ihre Energie um 4 zu erhöhen, wodurch ihre Energie schließlich 15 beträgt.*

#### Sonderaktion: Trainerfelder

*In deinem Zug darfst du zusätzlich jederzeit und so oft du möchtest 1 oder mehrere Trainerfelder auf dem Spielplan und/oder deinen Trainerplättchen aktivieren (siehe Seite 6.)*



## AKTION: BAUEN

Beim Bauen platzierst du Lagerplättchen auf deinem **Festplatz**. Dabei gelten folgende Regeln:

- 1 Wähle 1 der Baustufen, die links auf deinem Tableau abgebildet sind. Jede Baustufe zeigt dir, wie viel Energie du haben musst, um diese Baustufe wählen zu dürfen. (Du darfst auch eine Baustufe wählen, die weniger Energie benötigt, als du hast.)
- 2 Nimm und platziere einzeln nacheinander das bzw. die Lagerplättchen der aktiven Farbe, die bei der gewählten Baustufe angegeben sind. Ein kleines Kästchen entspricht dabei einem kleinen Lagerplättchen, das 4 Felder deines Festplatzes belegt; ein großes Kästchen entspricht einem großen Lagerplättchen, das 6 Felder belegt.

Beim Platzieren des Lagerplättchens auf deinen Festplatz gelten die folgenden Regeln:

- Das erste Lagerplättchen, das du im Spiel baust, darfst du an beliebiger Stelle deines Festplatzes platzieren.
- Alle weiteren Plättchen müssen so platziert werden, dass sie mit mindestens 1 Kante mindestens 1 anderes Lagerplättchen berühren.
- Du darfst das Lagerplättchen rotieren und/oder auf die Rückseite drehen, bevor du es platzierst.
- Platziere das Plättchen so, dass es nur leere Felder bedeckt und nicht über den Rand des Festplatzes hinausragt.
- Bedeckst du beim Platzieren 1 oder mehrere Bonusfelder (die Felder mit Symbol), nimm dir sofort und einmalig den bzw. die entsprechenden Boni.
- Ein platziertes Plättchen darf später nicht mehr verschoben werden.
- Wenn du mehr als 1 Lagerplättchen platzierst, platziere sie in der Reihenfolge deiner Wahl. Du platzierst also das erste Plättchen (und erhältst die entsprechenden Boni), bevor du das zweite (und ggf. dritte) Plättchen platzierst.

**Hinweis:** Wenn im allgemeinen Vorrat bestimmte Lagerplättchen nicht mehr verfügbar sind, kannst du so ein Plättchen auch nicht mehr bauen.



*Gewählte Baustufe  
(1 großes und 1 kleines  
Lagerplättchen)*

*Bonusfelder*

*Carla baut in ihrem ersten Spielzug. Durch den grünen Würfel und die bezahlten Juwelen hat sie 10 Energie (6+4). Da sie 1 großes und 1 kleines Lagerplättchen nehmen möchte, wählt sie die Baustufe, die mindestens 9 Energie benötigt.*

*Sie platziert zuerst das kleine, dann das große, grüne Lagerplättchen. Dabei verkauft sie 5 Tickets und erhält 1 farbloses Juwel und 1 Trainermarker als Bonus.*

#### Trainer erhalten

Immer wenn du einen Trainer nimmst, lege ihn in deinen Vorrat. Du darfst Trainer zu jeder Zeit in deinem Zug einsetzen, um Trainerfelder zu aktivieren. Du darfst einen gerade erhaltenen Trainer sofort einsetzen. Hinweis: Eingesetzte Trainer erhältst du erst am Ende der Runde zurück.



### Zelte erhalten

Immer wenn du ein Zelt erhältst, lege es auf ein freies Feld deiner Wahl in deinem **Zeltbereich**. Nimm dir sofort und einmalig die auf dem Feld angegebenen Boni (*siehe Seite 8*). (Die auf dem Zelt gezeigten Symbole haben dabei noch keine Bedeutung.) Sind alle entsprechenden Felder belegt, darfst du dir das Zelt nicht nehmen.



### Juwelen erhalten

Immer wenn du ein Juwel nimmst, lege es auf ein farblich passendes, leeres Feld deiner **Vorratskiste**. Sind alle entsprechenden Felder belegt (und nur dann), erhältst du **stattdessen 1 Münze**.



### Tickets verkaufen

Immer wenn du Tickets verkaufst (oder zurücknehmen musst), ziehe deinen Ticketanzeiger auf der **Ticketleiste** entsprechend vorwärts (oder rückwärts). Auf jedem Feld der Ticketleiste dürfen sich beliebig viele Ticketanzeiger befinden. Erreichst oder überschreitest du das Feld „0/100“, ziehe einfach weiter, als würde dort 101, 102 etc. stehen.



### Plakate erhalten

Immer wenn du ein Plakat erhältst, nimm dir ein Plakat aus der **Plakatauslage** oder ziehe das oberste Plakat des entsprechenden Stapels. Decke danach ggf. 1 Plakat vom Stapel auf, um die Plakatauslage wieder aufzufüllen. Lege das genommene Plakat auf ein leeres Feld in deiner Plakatwand. (Auf dem Feld darunter muss sich kein Zelt befinden.)

Hast du kein leeres Feld in deiner Plakatwand, wirf zunächst 1 der Plakate deiner Plakatwand ab ODER wirf das gerade genommene Plakat ab.



## AKTION: REISEN

Beim Reisen ziehst du den Zirkuswagen der aktiven Farbe auf der entsprechenden Rundleiste vorwärts. Bewege den Wagen um bis zu so viele Felder im Uhrzeigersinn vorwärts, wie du Energie hast.

- Für **jedes** Juwelen- bzw. Plakatsymbol, auf oder über das der Wagen zieht, erhältst du am Ende der Aktion 1 Juwel bzw. 1 Plakat.
- **Beendet** der Wagen seine Bewegung auf einem Feld mit einem Zelt, nimm es dir.

*Bernad reist. Er hat 8 Energie, seine aktive Farbe ist grün. Er darf den grünen Zirkuswagen bis zu 8 Felder weit bewegen. Er bewegt den Wagen 7 Felder weit und erhält dadurch 4 Juwelen (2 grün, 1 lila, 1 orange) sowie 1 Zelt. Er legt die Juwelen in seine Vorratskiste. Da er bereits 2 grüne Juwelen hat, erhält er nur 1 grünes Juwel und 1 Münze. Er legt das Zelt in seinen Zeltbereich und nimmt sich die Boni: 1 Plakat und 1 Trainermarker.*



## AKTION: AUFTRETEN

Beim Auftreten bringst du Zirkusnummern in die Manege, die den Voraussetzungen deiner Plakate und Zelte entsprechen. Dafür verkaufst du Tickets und/oder erhältst Münzen.

**Die aktive Farbe ist für diese Aktion nicht wichtig – nur die Energie zählt.** Führe die folgenden Schritte aus:

- 1 Wähle 1 freies Feld der **Darbietungsleiste**. Jedes Feld zeigt dir, wie viel Energie du haben musst, um dieses Feld wählen zu dürfen. (Du darfst auch ein Feld wählen, das weniger Energie benötigt, als du hast.) Führe diese Aktion zum ersten Mal in dieser Runde aus, setze deinen Zylinder vom Spielplan auf das gewählte Feld.

Führe diese Aktion zum zweiten Mal aus, setze den Zylinder aus deinem persönlichen Vorrat dorthin. Führe diese Aktion in dieser Runde danach erneut aus, versetze 1 Zylinder deiner Wahl auf das gewählte Feld (selbst wenn es weiter unten liegt).



*Carla hat 13 Energie. Feld 12 ist belegt, daher stellt sie ihren Zylinder auf Feld 10, was ihr erlaubt, bis zu 2 Plakate zu erfüllen.*

- 2 Erfülle bis zu so viele Plakate, wie auf dem gewählten Feld angegeben sind (auch 0). Um ein Plakat zu erfüllen, musst du die **folgenden Voraussetzungen** erfüllen und ggf. Kosten bezahlen:

- Unter dem Plakat muss sich **ein Zelt befinden**. Beachte, dass links neben dem Zeltbereich ein Zelt aufgedruckt ist, das du immer mit einem darüberliegenden Plakat nutzen kannst.
- Alle auf dem Plakat gezeigten Lagerplättchen sind erforderlich und müssen sich auf deinem Festplatz befinden. Erfüllst du mit deiner Aktion mehrere Plakate, musst du die gesamten Forderungen der Plakate gemeinsam erfüllen, nicht jedes Plakat einzeln. Wenn also 2 Karten ein bestimmtes Plättchen je einmal erfordern, muss

sich dieses Plättchen mindestens zweimal auf deinem Festplatz befinden.

- Bezahle ggf. die **auf dem Plakat abgebildeten Juwelen**. Denke daran, dass farblose Juwelen beim Bezahlen als Joker gelten.
- Bezahle ggf. die auf dem **Zelt** unter dem zu erfüllenden Plakat **abgebildeten** (erforderlichen) **Juwelen**.

**Verkaufe Tickets und nimm dir Münzen** im entsprechenden Wert, wie auf den erfüllten Plakaten und den Zelten unter erfüllten Plakaten gezeigt. Drehe die erfüllten Plakate um und lege sie als verdeckten Stapel neben dein Tableau. Lass alle deine Zelte auf ihrem Feld liegen; du darfst sie später erneut für Auftritte nutzen.

- 3 Du darfst die übrigen Plakate auf deiner Plakatwand neu anordnen.

Carla kann nur ihre ganz links und ganz rechts liegenden Plakate erfüllen. (Unter dem mittleren liegt kein Zelt.)

Sie prüft, ob sie alle Voraussetzungen erfüllt: Auf ihrem Festplatz liegen 3 kleine, rote, 1 großes, grünes (es sind sogar 2) und 1 großes, rotes Plättchen - wie für die 2 Plakate erforderlich.

Sie bezahlt die erforderlichen Juwelen für die Plakate (orange und grün) und zusätzlich 1 oranges Juwel für das Zelt ganz rechts.

Carla verkauft dafür insgesamt 21 Tickets und erhält 2 Münzen (inklusive der 5 Tickets und 2 Münzen von ihren Zelten). Die beiden erfüllten Plakate legt sie verdeckt als Stapel neben ihr Tableau.

Schließlich sortiert sie ihr verbleibendes Plakat um, indem sie es auf ein Feld versetzt, unter dem sich ein Zelt befindet.

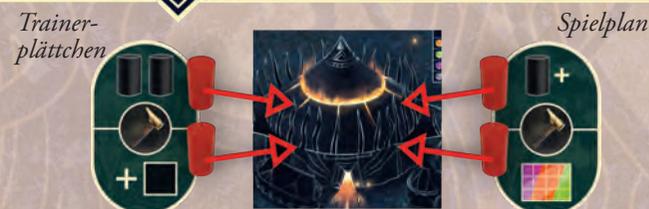


## TRAINERFÄHIGKEITEN

Um ein Trainerfeld zu aktivieren, musst du die geforderte Anzahl an Trainern daraufstellen. (Das Symbol oberhalb jedes Felds zeigt dir, wie viele Trainer benötigt werden, um den Effekt zu aktivieren.) Tust du das, erhältst du den unten angegebenen Effekt. Die meisten Trainerfelder erfordern, dass

du zusätzlich eine bestimmte Aktion ausführst, um ihren Effekt nutzen zu können. Die Effekte gelten stets nur für die aktuelle Aktion. Am Ende deines Zuges stellst du alle eingesetzten Trainer auf das **Hauptzelt**; du erhältst sie erst am Ende der Runde zurück.

- Stelle **1 Trainer** auf dieses Feld, um den Effekt **1x** auszulösen.
- Stelle **1 oder mehrere Trainer** auf dieses Feld, um den Effekt entsprechend oft auszulösen.
- Stelle **2 Trainer** auf dieses Feld, um den Effekt **1x auszulösen**.



In seinem Zug baut Bernd. Außerdem stellt er je 2 Trainer auf die gezeigten Trainerfelder. Deshalb darf er 1 zusätzliches, großes Lagerplättchen bauen und 2 der Plättchen, die er baut, müssen nicht der aktiven Farbe entsprechen. Am Ende seines Zuges stellt er alle 4 Trainer auf das Hauptzelt.

	ALLGEMEIN (unabhängig von der gewählten Aktion)	BAU (Nur, wenn du baust)	REISE (Nur, wenn du reist)	AUFTRITT (Nur, wenn du auftrittst)
SPIELPLAN	Nimmst du einen Würfel, drehe ihn sofort auf die <b>entgegengesetzte</b> Seite (etwa 5 auf 2). Bezahle 2 Münzen und nimm dir 1 Plakat (siehe Seite 5) pro hier stehendem Trainer.	Pro hier stehendem Trainer darf je 1 Lagerplättchen, das du nimmst, von der aktiven Farbe abweichen.	Bewege den Wohnwagen gegen den Uhrzeigersinn. (Darf nur vor der Bewegung aktiviert werden.)	Du darfst die Plakate auf deiner Plakatwand neu anordnen. (Darf nur vor Schritt 1 der Aktion aktiviert werden.)
PLÄTTCHEN	Nimm dir 2 Münzen pro hier stehendem Trainer. Nimm dir 1 farbloses Juwel.	Deine Energie erhöht sich um 2. Baue 1 zusätzliches, großes Lagerplättchen (gemäß der üblichen Regeln), ohne dass du Energie dafür benötigst.	Erhöhe deine Energie um 3. Verdopple alle Boni, die du durch das Zelt, das du durch diese Aktion platzierst, erhältst.	Du verkaufst 1 zusätzliches Ticket pro Plakat, das du erfüllst. Ignoriere die Voraussetzung für 1 Lagerplättchen auf 1 Plakat.
	Deine Energie erhöht sich um 1 pro hier stehendem Trainer.	Verdopple alle Boni, die du durch das nächste Lagerplättchen, das du durch diese Aktion platzierst, erhältst. <i>Hinweis: Dieser Effekt kann nicht für ein Lagerplättchen genutzt werden, das du durch eine Sonderfunktion erhalten hast.</i>	Verdopple alle Boni, die du durch das Zelt, das du durch diese Aktion platzierst, erhältst.	Erhöhe deine Energie um 2. Du darfst pro hier stehendem Trainer je 1 zusätzliches Plakat erfüllen.

## RUNDENENDE

Sobald ihr jeweils 4 Züge ausgeführt habt, endet die Runde. Führt dann die folgenden Schritte aus:

- 1 BEZAHLUNG:** Addiert für jede Farbe (Orange, Grün, Lila) die Werte aller Würfel auf euren Direktorenkarten. Bezahl jeweils **Münzen** in Höhe der **höchsten** Summe. Bezahl zusätzlich jeweils **Münzen** in Höhe des Gesamtwertes eurer **farblosen Würfel**.  
*Hinweis: Für Würfelsymbole auf Karten müsst ihr nichts bezahlen.*

Kann eine Person die geforderte Anzahl Münzen nicht bezahlen, bezahlt sie zunächst so viele Münzen, wie sie hat. Dann muss sie für **jede** fehlende Münze Tickets zurücknehmen: **1 Ticket in Runde 1, 2 Tickets in Runde 2, 3 Tickets in Runde 3**. Dabei können ihre Tickets auf der Ticketleiste auch unter 0 fallen.

- 2 NEUE DIREKTORKARTE UND TRAINERPLÄTTCHEN:** Wer 2 Zylinder auf der Darbietungsleiste hat, nimmt den Zylinder auf dem niedrigeren Wert in seinen Vorrat zurück. Danach nehmt ihr euch jeweils 1 Paar aus Direktorenkarte und danebenliegendem Trainerplättchen von der **Hauptanzeige**. (In der dritten Runde nehmt ihr euch nur 1 Direktorenkarte.) Es beginnt die Person, deren Zylinder auf der Darbietungsleiste am höchsten ist. Danach folgen die anderen in absteigender Reihenfolge ihres Zylinders auf der Darbietungsleiste. Legt die Karte neben eure anderen Direktorenkarten und das Trainerplättchen auf einen freien Platz eures Trainerbereichs.

**Nur im Spiel zu zweit:** *Gibt es mindestens 1 freies Feld zwischen euren 2 Zylindern, wirft die Person, deren Zylinder weiter oben ist, zuerst 1 Paar ihrer Wahl ab, bevor sie 1 Paar nimmt. Gibt es kein freies Feld zwischen den Zylindern, wählt Karte und Plättchen wie im Spiel zu dritt. Legt danach das übrige Paar ab.*

- 3 DIREKTORKARTE WERTEN:** Wählt jeweils 1 eurer 5 Direktorenkarten und wertet sie. (Ihr dürft auch die im Schritt davor erhaltene Karte werten.) Wie die Karten gewertet werden, ist auf Seite 8 erklärt. Werft die Karte danach ab.

- 4 VORBEREITUNG DER NÄCHSTEN RUNDE (NUR NACH RUNDE 1 UND 2):**

- Nehmt jeweils eure Trainermarker vom Hauptzelt in euren Vorrat zurück.

- Füllt die **Hauptanzeige** mit neuen Direktorenkarten und Trainerplättchen von den jeweiligen Stapeln auf (genau wie beim allgemeinen Aufbau beschrieben). Am Ende von **Runde 2** legt ihr **keine Trainerplättchen** in die Hauptanzeige. (Im Spiel zu viert ist der entsprechende Stapel ohnehin leer.)

- Verschiebt alle Zylinder auf der Darbietungsleiste nach unten, sodass ihre Reihenfolge nicht verändert wird, sich auf jedem Feld nur 1 Zylinder befindet und keine Felder zwischen ihnen frei sind. Die nächste Runde beginnt die Person, deren Zylinder nun auf dem untersten Feld der Darbietungsleiste steht. Die anderen folgen **im Uhrzeigersinn** (nicht anhand der Position der Zylinder auf der Leiste).

- Wenn du die nächste Runde beginnst, würfel alle Würfel und lege sie auf das **Hauptzelt**.



*Anna muss am Ende der 2. Runde 11 Münzen bezahlen (8 für die orangen Würfel + 3 für den farblosen). Da sie nur 9 Münzen besitzt, bezahlt sie alle 9 und nimmt 4 Tickets (2 × 2) zurück.*



*Zuerst nehmen Carla (blau) und Anna (gelb) ihre Zylinder auf den niedrigsten Feldern zurück, da sie jeweils 2 Zylinder auf der Leiste haben.*

*Bernd (rot) darf zuerst 1 Direktorenkarte (und 1 Trainerplättchen) nehmen, Alex (schwarz) als letztes.*

*Alex ist in dieser Runde nicht aufgetreten und beginnt daher die nächste Runde.*



*Bernd legt das Trainerplättchen in seinen Trainerbereich und die Direktorenkarte zu seinen anderen Direktorenkarten.*

## SPIELEENDE

Am Ende der 3. Runde endet das Spiel. Führt nun die Schlusswertung wie folgt aus:

**DIREKTORKARTE WERTEN (halber Wert):** Wertet jeweils eure 4 verbliebenen Direktorenkarten. Für jede Karte verkauft ihr die  **Hälfte**  der angegebenen Tickets (abgerundet, siehe Kartenwertung auf Seite 8.)

**MÜNZEN WERTEN:** Verkauft jeweils **1 Ticket** für je **5 Münzen** in eurem Vorrat.

**BEREICHE WERTEN:** Verkauft jeweils **4 Tickets** für jeden der 9 rechteckigen, umrandeten Bereiche eures Festplatzes, der vollständig belegt ist. **Ihr dürft eure verbleibenden Juwelen nutzen, um leere Felder eures Festplatzes mit je 1 Juwel zu belegen.** *Juwelen helfen nur dabei, Bereiche zu vervollständigen; Bonusfelder werden dadurch nicht aktiviert.*

Wer die meisten Tickets verkauft hat, gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand liegt von den Beteiligten vorne, wessen Zylinder auf der **DARBIETUNGSLEISTE** am weitesten oben ist.



*Carla nutzt 1 lila und 1 oranges Juwel, um die beiden leeren Felder im rechteckigen Bereich zu füllen. Dadurch verkauft sie 4 Tickets für diesen Bereich.*

## SOLO-SPIELANLEITUNG

*Versuche, möglichst viele Tickets zu verkaufen. Verkaufst du mindestens 200 Tickets, hast du das Spiel gewonnen. Verkaufst du mindestens 220 Tickets, wirst du außerdem zum Zirkusdirektor ernannt. Verkaufst du mindestens 240 Tickets, wirst du zu einem der Großartigen ernannt, nach denen das Spiel benannt ist. Es gilt alles bisher beschriebene mit folgenden Änderungen:*

**ÄNDERUNG BEIM AUFBAU:** Würfel 1 Würfel jeder Farbe + 2 farblose Würfel und lege sie auf das Hauptzelt.

Lege alle übrigen Würfel in eine **Reserve** neben dem Spielplan. Fülle die Hauptanzeige mit 4 Direktorenkarten und 4 Trainerplättchen. Ziehe weitere 6 Direktorenkarten und wähle davon 4, die du als Startkarten vor dir auslegst. Mische die beiden verbleibenden Karten zurück in den Stapel. Ziehe 2 zufällige Trainerplättchen vom Stapel und lege 1 davon in deinen **Trainerbereich**. Mische das andere zurück in den Stapel. Stelle die Zylinder von 1 unbenutzten Farbe auf die **Felder 6, 10 und 16** auf der **Darbietungsleiste**.

Diese Felder bleiben das ganze Spiel über besetzt, die Zylinder werden nie verschoben.

**ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF:** Zu **Beginn** jedes **Zugs** (auch des ersten) **darfst** du 1 Karte deiner Wahl aus der **Plakatauslage** abwerfen. Tust du das, nimm 1 Würfel aus der **Reserve**, dessen Farbe der Farbe des Symbols unten in der Mitte auf dem Plakat entspricht. Würfel diesen Würfel und lege ihn auf das Hauptzelt. Fülle die **Plakatauslage** mit einer neuen Karte vom Stapel wieder auf.

**ÄNDERUNGEN AM RUNDENENDE:** Prüfe, bevor du Direktorenkarte und Trainerplättchen nimmst, wo sich dein Zylinder auf der Darbietungsleiste befindet. Wirf für jeden Zylinder, der sich über deinem Zylinder befindet, jeweils das oberste Paar der Hauptanzeige ab. Nachdem du 1 Paar genommen hast, wirfst du alle übrigen Paare der Hauptanzeige ab. Beginne eine neue Runde, indem du 1 Würfel jeder Farbe + 2 farblose wirfst und diese auf das Hauptzelt legst. Alle übrigen Würfel kommen in die Reserve.

# KARTENWERTUNG

In der unteren Hälfte der Direktorenkarten ist jeweils ein Wertungskriterium abgebildet. Viele Karten haben einen Maximalwert (an Tickets), den du erreichen kannst (unten auf der Karte, „MAX.“). Bei der Wertung am Spielende wird **auch dieser Maximalwert halbiert** (abgerun-

det). *Nicht alle einzigartigen Wertungssymbole sind hier abgebildet, da sich die übrigen aus den hier gezeigten ableiten lassen.*



Verkaufe 4 Tickets pro **kleinem, orangen Lagerplättchen** auf deinem Festplatz.



Verkaufe 5 Tickets pro **großem, orangen Lagerplättchen** auf deinem Festplatz.



Verkaufe 3 Tickets pro **kleinem Lagerplättchen** auf deinem Festplatz.



Verkaufe 4 Tickets pro **großem Lagerplättchen** auf deinem Festplatz.



Verkaufe 1 Ticket pro Feld in deinem größten zusammenhängenden **Rechteck oder Quadrat** aus **orangenen Lagerplättchen** auf deinem Festplatz.



Verkaufe 3 Tickets pro **orangenen Lagerplättchen** auf deinem Festplatz.



Verkaufe 6 Tickets pro **Spalte** auf deinem Festplatz, die vollständig durch Plättchen belegt ist.



Verkaufe 7 Tickets pro **Zeile** auf deinem Festplatz, die vollständig durch Plättchen belegt ist.



Verkaufe 3 Tickets pro Zelt in deinem Zeltbereich (dein Startzelt ist nicht Teil des Zeltbereichs).



Verkaufe 3 Tickets pro **farbigem Juwel** in deiner Vorratskiste (farblose Juwelen zählen nicht).



Bezahle beliebig oft 1 Münze, um 3 Tickets zu verkaufen.



Verkaufe Tickets entsprechend des Feldes der Darbietungsleiste, auf dem dein **Zylinder** steht.



Wähle 1 Artisten. (Auf jedem Plakat ist der Name des Artisten angegeben.) Verkaufe 5 Tickets für jedes deiner erfüllten Plakate dieses Artisten, inklusive dem Startplakat.



Verkaufe 4 Tickets für jeden unterschiedlichen Artisten auf deinen erfüllten Plakaten. (Auf jedem Plakat ist der Name des Artisten angegeben.)



Verkaufe 4 Tickets pro **erfülltem Plakat** mit **orangem Symbol**.



Verkaufe 8 Tickets.



Verkaufe 3 Tickets pro eigenem **Trainermarker** auf dem Spielplan und in deinem Vorrat.



Verkaufe 1 Ticket pro Münze, die du in Schritt 1 des Rundenendes bezahlt hast.

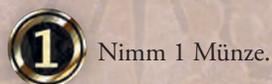


Verkaufe **zweimal** so viele Tickets, wie der Gesamtwert deiner **farblosen Würfel** beträgt.

# BONI

Boni erhältst du, wenn du die Sonderfunktion einer Direktorenkarte aktivierst, ein Bonusfeld mit einem Lagerplättchen bedeckst und wenn

du ein Zelt in den **Zeltbereich** legst. *Nicht alle Symbole sind hier abgebildet, da sich die übrigen aus den hier gezeigten ableiten lassen:*



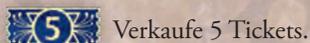
Nimm 1 Münze.



Nimm dir 1 Poster.



Nutze den Bonus von 1 deiner anderen 3 Direktorenkarten.



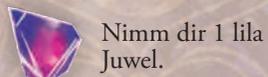
Verkaufe 5 Tickets.



+2 Erhalte +2 Energie, wenn deine aktive Farbe orange ist.



Lege 1 Trainermarker in den allgemeinen Vorrat zurück, um 1 kleines, oranges Lagerplättchen (gemäß der üblichen Regeln) zu bauen, ohne dass du Energie dafür benötigst.



Nimm dir 1 lila Juwel.



+1 Erhalte +1 Energie.



Wirf beliebige 3 Juwelen ab, um 1 kleines, oranges Lagerplättchen (gemäß der üblichen Regeln) zu bauen, ohne dass du Energie dafür benötigst.



Nimm dir 1 Trainer deiner Farbe aus dem allgemeinen Vorrat.



Nimmst du einen Würfel, drehe ihn auf einen **Wert deiner Wahl**.



Bezahle 2 Münzen, um 1 Trainer deiner Farbe aus dem allgemeinen Vorrat zu nehmen.

## Impressum

Spielautoren: Eilif Svensson und Kristian A. Østby.

Illustrationen: Martin Mottet

## Deutsche Ausgabe:

Grafikdesign: Jessy Töpfer und Jens Wiese

Redaktion: Martin Zeeb

Übersetzung: Michael Kröhnert

© 2020 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Aporta Games, Norwegen. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Wir machen Spaß!  
www.pegasus.de

