

ZIRKUS STAPELIX



Kniffliges Bau- und Stapelspiel

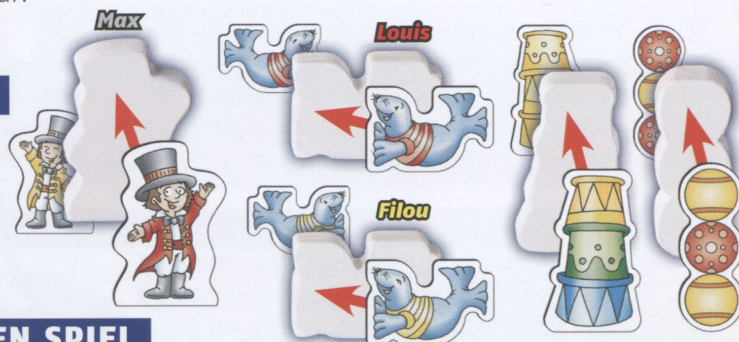
Für 2 – 4 Spieler ab 5 Jahre

Allez hopp und Vorhang auf im Zirkus Stapelix!

Die Seehunde Louis und Filou zeigen euch tolle Kunststücke: Mal stehen sie über-, dann nebeneinander und obendrein jonglieren sie noch mit Bällen! Schaut genau zu und merkt euch gut, wie die Seehunde, Türme und Bälle gestapelt sind. Denn nun heißt es auch für euch: Manege frei! Wer die meisten Kunststücke flink und fehlerfrei nachbaut, wird der neue Zirkusstar!

SPIELMATERIAL

- 36 Zirkuskarten
- 5 Holzfiguren
- 1 Zirkusmanege
- 1 Aufkleberbogen
- 1 Würfel



VOR DEM ERSTEN SPIEL

Lasst euch von euren Eltern oder älteren Geschwistern helfen: Nehmt die Stanztafeln aus der Schachtel und löst vorsichtig alle Teile heraus. Beklebt die Figuren jeweils auf der Vorder und Rückseite mit den dazugehörigen Stickern. **Achtung!** Die Vorder- und Rückseiten müssen – wie oben zu sehen – zusammenpassen.

SPIELVORBEREITUNG

Nehmt euch die Zirkuskarten und trennt sie nach ihren Rückseiten, auf denen ein, zwei oder drei Zirkusbälle zu sehen sind. Die Bälle zeigen den Schwierigkeitsgrad der Karten an (1 = leicht, 2 = mittel, 3 = schwierig). Mischt sie nun getrennt voneinander und bildet daraus drei Stapel, die ihr mit der Ballseite nach oben in die Tischmitte legt. Legt die Zirkusmanege, die fünf Figuren und den Würfel daneben.

ZIEL DES SPIELS

Schaut genau, wo und wie die Figuren auf der Zirkuskarte stehen. Denn nur wer die Kunststücke flink und fehlerfrei nachbaut, bekommt die Karte mit den Zirkusbällen als Belohnung. Wer die meisten Zirkusbälle gesammelt hat, ist der neue Star in der Manege!

DAS SPIEL BEGINNT

- Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler ist als Erster an der Reihe. Er übernimmt damit die Rolle des Dompteurs und legt die Manege vor sich ab.
- Der Dompteur entscheidet sich nun, von welchem Stapel er die oberste Karte zieht und aufdeckt. Er hat ein paar Sekunden Zeit, um sich die Karte ganz genau anzusehen, dann dreht er die Karte wieder um. Die Spieler rufen nun alle gemeinsam laut: „Manege frei!“
- Schnell nimmt sich der Dompteur die für das Kunststück notwendigen Figuren. Nun versucht er das dargestellte Kunststück in der Manege möglichst rasch und richtig nachzubauen. Währenddessen würfeln die Mitspieler reihum (siehe: Stern gewürfelt).

Tipp: Der Dompteur legt die Manege am besten so vor sich ab, dass sich die Figuren vor dem Vorhang in der Mitte der Manege befinden (siehe *Beispiel rechts*): Somit habt ihr eine eindeutige Ausrichtung der Figuren und könnt ganz einfach kontrollieren, ob sie richtig stehen.

- Hat der Dompteur seiner Meinung nach die Figuren richtig platziert, ruft er laut: „Bravo!“ Nun dreht er die Zirkuskarte wieder um und alle vergleichen, ob die Figuren tatsächlich so stehen, wie es auf der Karte zu sehen ist. Die Mitspieler stellen sich am besten hinter den Dompteur – sie prüfen also aus seiner Perspektive, ob die Figuren richtig stehen.

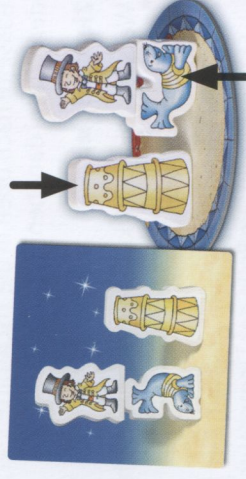
- Achtet zuerst darauf, ob der Dompteur die richtigen Figuren verwendet hat. Außerdem müssen die Farben der Figuren stimmen. Dann schaut ihr, ob die Figuren richtig platziert wurden, also übereinander oder nebeneinander stehen **1**, sich vorne, hinten oder in der Mitte befinden **2**, nach links oder rechts schauen **3**.



- Wenn alles stimmt, dann bekommt der Dompteur die Zirkuskarte als Belohnung und legt sie vor sich ab. Hat er einen Fehler gemacht und sein Kunststück stimmt nicht ganz genau mit der Szene auf der Zirkuskarte überein, geht er diesmal leider leer aus und die Karte kommt aus dem Spiel zurück in die Schachtel.

Im Beispiel rechts stimmen die Figuren und die Farben mit der Karte überein, allerdings wurden die Figuren (Seehund und Turm) falsch platziert.

- Nun ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe und übernimmt die Rolle des Dompteurs (siehe: *Eine neue Spielrunde beginnt*).



STERN GEWÜRFELT

Während der Dompteur die Zirkuskarte nachbaut, würfeln die Mitspieler reihum und zählen laut mit, wie oft sie den Stern gewürfelt haben: 1, 2, 3 ... Wenn der Stern vier Mal gewürfelt wurde, ist der Spielzug des Dompteurs sofort beendet. Die Karte kommt aus dem Spiel zurück in die Schachtel. Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler ist an der Reihe und übernimmt die Rolle des Dompteurs.

EINE NEUE SPIELRUNDE BEGINNT

Der neue Dompteur nimmt sich die Manege. Alle Figuren sowie der Würfel werden wieder in die Tischmitte zurückgelegt. Es wird wie oben beschrieben gespielt.

SPIELEND E

Sobald der erste Spieler fünf Karten vor sich abgelegt hat, ist das Spiel zu Ende. Die Spieler zählen nun die Zirkusbälle auf den Rückseiten ihrer gesammelten Karten zusammen. Wer die meisten Zirkusbälle hat, ist der neue Star der Manege! Sollte ein Kartenstapel während des Spiels aufgebraucht worden sein, dann endet das Spiel sofort und der Spieler mit den meisten Zirkusbällen hat gewonnen.

SPIELVARIANTE FÜR KINDER UND ERWACHSENE

Wenn ihr mit älteren oder erwachsenen Spielern spielt, dann empfehlen wir euch folgende Regeländerungen:

- **Spielablauf:** Ältere und erwachsene Spieler dürfen sich nur von dem Kartenstapel, auf dem zwei oder drei Zirkusbälle zu sehen sind, eine Karte nehmen.
- **Spielende:** Das Spiel ist zu Ende, wenn jüngere Kinder mindestens fünf Zirkusbälle, ältere und erwachsene Spieler mindestens acht Zirkusbälle sammeln konnten. Sollte ein Kartenstapel während des Spiels aufgebraucht worden sein, wird mit den verbliebenen Kartenstapeln weitergespielt.

EINFACHE SPIELVARIANTE FÜR JÜNGERE DOMPTEURE

Spielvorbereitung

Nehmt alle Zirkuskarten, mischt sie gut und bildet damit einen Stapel, den ihr mit der Ballseite nach oben in die Tischmitte legt. Legt die Zirkusmanege, die fünf Figuren und den Würfel daneben.

Ziel des Spiels

Wer die meisten Zirkusbälle gesammelt hat, gewinnt das Spiel!

Das Spiel beginnt

- Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler ist als Erster an der Reihe. Er übernimmt die Rolle des Dompteurs und legt die Manege vor sich ab.
- Alle Spieler rufen laut: „Manege frei!“, dann deckt der Dompteur schnell die oberste Karte des Stapels auf und legt sie vor sich ab. Währenddessen beginnen die Mitspieler, reihum zu würfeln und dabei mitzuzählen, wie oft sie den Stern gewürfelt haben: 1, 2, 3 ... Der Dompteur sieht sich die Karte ganz genau an und nimmt sich rasch die passenden Figuren, um das Kunststück nachzubauen. **Achtung!** Die Karte bleibt während des gesamten Spielzugs offen vor dem Dompteur liegen.
- Schafft es der Dompteur, sein Kunststück fertigzustellen, bevor die Mitspieler vier Mal den Stern gewürfelt haben, dann ruft er laut: „Bravo!“, und die Mitspieler unterbrechen das Würfeln. Vergleicht alle gemeinsam, ob der Dompteur das Kunststück richtig nachgebaut hat. Ist das der Fall, darf er die Karte vor sich ablegen und eine neue Karte vom Stapel ziehen, während die anderen Spieler weiterwürfeln und weiterzählen: 2, 3 ... Schafft es der Dompteur, auch die zweite Karte richtig nachzubauen (alle Spieler kontrollieren wieder gemeinsam), bevor seine Mitspieler vier Mal den Stern gewürfelt haben, darf er diese Karte ebenfalls behalten und vor sich ablegen. Danach ist sein Spielzug beendet.
- Der Spielzug des Dompteurs endet ebenfalls, wenn er ein Kunststück nicht fehlerfrei nachgebaut hat oder die Mitspieler vier Mal den Stern gewürfelt haben. Dann kommt die Karte aus dem Spiel zurück in die Schachtel und der im Uhrzeigersinn nächste Spieler übernimmt die Rolle des Dompteurs.

Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler fünf Karten vor sich abgelegt hat. Alle Spieler zählen nun die Zirkusbälle auf den Rückseiten ihrer gesammelten Karten zusammen. Wer die meisten Zirkusbälle hat, gewinnt das Spiel! Sollte der Kartenstapel während des Spiels aufgebraucht worden sein, dann endet das Spiel sofort und der Spieler mit den meisten Zirkusbällen hat gewonnen.

Autorin: Liesbeth Bos
Illustration: Stefan Lohr
Grafik: Klemens Franz

3-D-Grafik: Andreas Resch
Fotografische Vorlage: Kilian Bishop
Redaktion: Elisabeth Sieber

© 2011 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199

www.kosmos.de
info@kosmos.de
Art.-Nr. 680336