

EN, DE, ES, FR, DK, IT, HU, PL, RO, CZ



Full Moon circus
Zirkus Vollmond
El circo de la luna llena
Le cirque de la pleine lune
Cirkus Fuldmåne
Il circo della luna piena
Telihold cirkusz
Cyrk Pełni Ksi yca
Circul Full moon
Cirkus v Úplňku



www.marbushka.com

Full moon circus

For 2-4 players above 5 years of age. Duration approx. 20 minutes.

The circus world is full of glamour, magic, and... intrigue. Who is the best, who is the most talented? That is always the question. The answer cannot be revealed until you get in the ring. But this task is harder than you think, because in the shadows of the circus wagons the jealous magician is watching you! He will do anything to prevent you and your partner reaching the stage. He wants the glory all to himself, and he wants to prevent you from performing your act in the circus tent with magic.

Preparation for the game: Place the board in the middle of the table. Set the circus tent on the finish tile. Place the wicked magician in front of the tent entrance. When that's done, each player should choose a matching performer couple and the position disk belonging to them:

1. lion – lion tamer – triangle patterned disk
2. tattooed strongman – tattooed lady – tattoo disk
3. acrobat girl – violinist boy – striped disk
4. juggler – pony – ball disk

Put one of your figures on the start tile, and the other on a part of the darker brown path that is marked with a dot. You can put it on any marked tile, but there can only be one figure standing on one dot. Afterwards, take the white-bordered accessory disks and place one on each unoccupied dot on the dark brown path. Put the remaining disks and the spare figures back in the box.

The goal of the game: to get both of your performers into the circus tent, avoiding the wicked magician, so they can perform first.

How the game is played: The youngest player starts (then proceed clockwise). Throw the numbered die and take as many steps as the die shows with your figure standing on the start tile. When you reach a junction, you may decide which way to go on: on the shorter, light colored path, so you can reach the circus tent as soon as possible, or occasionally on the longer brown path, where:

1. you can get circus accessories, with which you will be able to weaken the magician's wicked spell... (learn more in the part about the magician). You have to stop on the tile where you found the circus accessory (if you have any remaining steps, you will lose them). Take the accessory and place your position disk in its place, where your figure is. For simplicity's sake, put it underneath your figure, but when you go on with your figure, leave the disk on the tile. When you find another accessory along the way (or when you meet your partner), you have to put the previous accessory back in its original place which was marked with your position disk. You now have to place the position disk on the tile where you collected the new accessory.

or

2. you meet your partner, and from then on, you move together on the path. You have to stop when you reach your partner as well, and mark this field with your position disk, too (if you already had an accessory, put it back in its place). If you find an accessory with your partner later on, then of course you have to place the position disk without putting your partner back in his/her place!

IMPORTANT: You can't take steps backwards! If you weren't paying attention and went past a junction, you can't turn back on the brown path at the next one! You can't pick up someone else's partner!

The magician: If you throw the magician sign, then take one step forward (clockwise) with the wicked magician (instead of your own figure) on the tiles around the tent. If the magician did not get back to the entrance yet with this step, then the game continues (the next player throws the die). But if he's reached the tent entrance again (made a full circle), take the magician die and throw again. The die will tell you who the magician has noticed:

1. Sadly, the magician noticed whoever's sign the dice shows, and sends you back with a spell:
 - a. if your partner is not with you yet and you don't have an accessory yet either, then to the start tile
 - b. if you already have your partner with you or you have collected an accessory, then the magician's spell will be weakened: So you only have to go back to the tile where you placed your position disk (along with your partner if you are already together).
2. If the die shows the sad face, then the magician has noticed everyone: so everyone has to go back according to the rules above.
3. But if the die shows a smiley face, that means that he didn't notice any of you. Everyone can stay where they are.

Following the spell, the game goes on: you creep onwards on the paths according to the die, and the magician continues his way around the tent.

TIP: It's worth paying attention to where the magician is in his round around the tent, because if he's close to the entrance, it's a good idea to quickly get a new accessory, so your position disk will be as close as possible in case someone throws your sign and you have to go back.

The end of the game: whoever gets into the tent with his/her partner first (you don't have to throw the exact number to get in) gets to perform first in the circus. (For stepping into the tent, you have to count the "magician tile" in front of the entrance as well.) The game can go on until everyone gets into the tent.

But watch out! The magician may still be standing at the entrance when you would get into the tent. You ran right into his arms, so sadly, you have to go back to the tile where you collected your last accessory, which is marked by your position disk.

Note: Multiple players cannot stand on the same tile at the same time, so if there is already someone on the tile where you have to step, you may decide whether you want to step on the empty tile in front or behind. If your figures are already together and the magician's die shows your sign, then you have to go back with both figures. If the magician reaches the entrance while you are still standing on the tile where you collected an accessory or met your partner, then you can stay where you are (because your position disk is on this tile).

Contents: 1 game board, 9 figures, 1 circus tent, 4 position disks, 10 accessory disks, 2 dice

Die Welt vom Zirkus ist voll von Brillanz, Zauber und... mit Ränkespiel. Aber wer ist der Beste, wer ist der Geschickteste? Das ist eine ewige Frage. Die Antwort dazu kann nicht ans Tageslicht kommen, solange du nicht auf die Bühne trittst. Aber das ist eine schwerere Aufgabe als du denkst, weil der neidische Magier im Schatten der zirzensischen Wagen euch beobachtet und alles tut, damit du mit deinem Partner nicht zur Bühne kommst. Er will den Ruhm für sich selbst und mithilfe der Magie verhindern, dass ihr eure Produktion im Zelt vom Zirkus vorführt.

Spielvorbereitung: Legt das Spielbrett in die Mitte des Tisches! Stellt das Zirkuszelt aufs Zielfeld auf! Stellt der böse Magier vor den Eingang des Zeltes! Falls das fertig ist, soll jeder Spieler zwei zusammenpassende Artisten und eine zu denen gehörige Positionsscheibe nehmen.

1. Löwe – Tumbler – Scheibe mit Dreiecksformen
2. Tätowierter Akrobat – Tätowierte Frau – Tätowierungsscheibe
3. Trapezkünstlerin – Geiger – gestreifte Scheibe
4. Jongleur – Pferdchen – Scheibe mit Bällen

Stellt eine eurer Figuren aufs Startfeld und die Andere auf irgendeinen (mit einem Punkt markierten) Teil des dunkleren braunen Pfades! Es ist egal, welche gewählt wird, aber einen Punkt kann nur eine Figur belegen. Dann nehmt die Zubehörscheiben (mit weißem Rahmen) in die Hände und legt eine davon auf die noch nicht belegten markierten Punkte des dunkelbraunen Pfades. Setzt die übrigen Scheiben und die überflüssigen Figuren, d.h. die Paaren in die Schachtel wiederein.

Ziel des Spieles: Beide von deinen Artisten entgehend dem bösen Magier so schnell wie möglich ins Zirkuszelt hineinbekommen, um sie als die Ersten aufzutreten.

Spielverlauf: Der jüngste Spieler soll beginnen! (Bewegt euch dann im Uhrzeigersinn fort!) Wirf mit dem nummerierten Spielwürfel und schreit mit deiner auf dem Start stehenden Figur so viel, wie viel der Würfel zeigt. Bei Abzweigungen bist du in der Lage dich zu entscheiden, welchen Weg du nimmst, um weiterzugehen: den kürzeren hellen Weg, damit du so schnell wie möglich im Zirkuszelt ankommst, oder ab und zu den längeren braunen Weg, wo

1. du ein zirzensisches Zubehör zu dir nehmen kannst und damit du die Möglichkeit hast, den Zauber des Magiers abzuschwächen (Sieh unter dem Name „Magier“!) Auf dem Feld, wo du das zirzensische Zubehör gefunden hast, brauchst du dort auf jeden Fall anzuhalten (deine Trittunkte, welche eventuell überbleiben, werden verloren gehen). Nimm das Zubehör vor und an seinen Ort, wo deine Figur momentan steht, leg deine Positionsscheibe an! Der Einfachheit zuliebe leg sie unter deine Figur, aber wenn du mit der Figur weitergehst, lass die Scheibe auf dem Feld liegen. Wenn du unterwegs ein weiteres Zubehör findest (oder deinem Partner begegnest), musst du das zuvor eingesammelte Zubehör auf den originalen Platz zurücklegen, welche deine Positionsscheibe markiert hat. Die Positionsscheibe soll jetzt auf dem Platz vom neuerdings aufgenommenen Zubehör platziert werden, oder
2. du triffst dich mit deinem Partner, mit dem du dich von dort an auf dem Pfad zusammen fortbewegst. Bei deinem Partner musst du auch halten und mit deiner Positionsscheibe bezeichnen. (Falls du schon ein Zubehör besessen hast, dann brauchst du es auf seinen Platz zu reponieren.) Wenn du später mit deinem Partner ein Zubehör findest, musst du dann die Positionsscheibe natürlich versetzen, ohne deinen Partner auf seinen Platz zurückzusetzen.

WICHTIG: Nach hinten kann kein Schritt gemacht werden. Falls du eventuell einen Abzweig übersteigen würdest, ist es verboten, beim nächsten Beitritt auf den braunen Pfad zurückzueigen. Den Partner von Anderen kannst du nicht übernehmen!

TIPP: Es ist empfehlenswert im Auge zu behalten, wo der Magier im Kreis ums Zelt herum ist. Falls er in der Nähe vom Eingang steht, lohnt es sich möglichst bald ein neues Zubehör aufzunehmen, damit deine Positionsscheibe je näher sein soll, wenn der Würfel mit deiner Marke geworfen wird und du nach hinten treten sollst.

Der Magier: Falls der geworfene Würfel einen Magier zeigt, tritt dann (anstatt deiner Figur) mit dem bösen Zauberer vorhin (im Uhrzeigersinn) auf den Feldern ums Zelt herum. Wenn der Magier mit dem vorher gemachten Schritt nicht am Eingang eingetroffen ist, geht das Spiel weiter (der nächste Spieler ist dran). Wenn er jedoch wieder am Eingang des Zeltes angekommen ist (eine Runde gemacht hat), nimm die Würfel mit dem Magier und wirf wieder! So wird sich herzustellen, wen der Zauberer erblickt hat.

1. Wessen Marke der Würfel zeigt, der vom Zauberer erblickt worden ist und er zaubert ihn zurück:
 - a, Aufs Startfeld, falls dein Partner nicht mit dir zusammen ist und du kein Zubehör aufgenommen hast.
 - b, Wenn dein Partner schon zu dir gestoßen ist und/oder du irgendein Zubehör zu dir genommen hast, wird die Magie von dem Zauberer schwächer. So brauchst du nur zu dem Punkt zurückzugehen (mit deinem Partner, falls ihr schon zusammen seid), wo du die Positionsscheibe gesetzt hast.
2. Wenn auf dem Würfel ein trauriges Gesicht ist, wurde jeder vom Magier erwischt: so muss jeder dem obig beschriebenen folgen, das heißt: zurücktreten.
3. Falls es auf dem Würfel ein lustiges Gesicht gibt, bedeutet das, dass niemand von euch von ihm bemerkt wurde. Jeder kann auf seinem eigenen Platz bleiben.

Der Magie nachfolgend setzt sich das Spiel fort: auf eurem Wurf entsprechenden Pfad geht ihr weiter und der Magier setzt auch seinen Weg ums Zelt fort.

Das Ende des Spieles: wer zuerst im Zelt angekommen ist (nicht nötig strikten Wurf zu machen), der kann als Erster im Zirkus auftreten. (Zum Eintritt soll vor dem Eingang mit dem Feld des Magiers gerechnet werden.) Das Spiel kann sich fortsetzen, solange jeder im Zelt eintrifft. Achtung! Es kann vorkommen, dass der Zauberer noch immer am Eingang steht, wenn du im Zelt ankommst. Gerade bist du ihm in die Arme gelaufen, so sollst du leider aufs Feld zurückkehren, wo du dein letztes Zubehör aufgenommen hast, was deine Positionsscheibe kennzeichnet.

Anmerkung: Gleichzeitig dürfen mehrere Spieler nicht auf demselben Feld stehen, darum muss einer sich entscheiden, wenn er auf ein Feld treten möchtest, wo schon einer steht, ob er das leere Feld davor oder dahinten wählt. Wenn deine Figuren noch ein Paar sind und der Würfel des Magiers deine Marke zeigt, dann musst du mit beiden Figuren zurücktreten. Falls der Magier gerade in dem Moment zum Eingang kommt, wenn du noch auf dem Feld stehst, wo du ein Zubehör aufgenommen hast oder deinem Partner begegnet bist, kannst du auf deinem Platz bleiben (denn deine Positionsscheibe ist auf diesem Feld).

Spielinhalt: 1 Spielbrett, 9 Figuren, 1 Zirkuszelt, 4 Positionsscheiben, 10 Zubehörscheiben, 2 Spielwürfel

El circo de la luna llena

De 2 a 4 jugadores, a partir de 5 años. Duración aprox. 20 minutos.

El mundo del circo está lleno de glamour, magia e... intriga. ¿Quién es el mejor, quién tiene más talento? Es la pregunta de siempre. La respuesta no se revelará hasta que entres en la pista. Pero esta tarea es más difícil de lo que piensas, porque entre las sombras de los carros del circo, el mago, que es muy envidioso, te está vigilando, y él hará lo imposible para que no puedas alcanzar tu meta. Él quiere la gloria sólo para él y con su magia quiere impedir que actúes en el circo.

Preparativos del juego: Coloca el tablero en el centro de la mesa. Pon la carpa de circo sobre la casilla final. Coloca al malvado mago delante de la entrada de la carpa. Cada jugador debe escoger entonces una pareja de actuación y el disco de posición que les corresponde:

1. León - Domador de león – disco triángulo
2. Forzudo con tatuaje – Señora con tatuaje - disco con tatuaje
3. Chica acróbata – Chico violinista - disco a rayas
4. Malabarista - Pony - disco pelota

Pon una de tus figuras sobre la casilla de inicio, y la otra sobre la parte del camino más oscura que está marcada con puntos. Puedes ponerla sobre cualquier casilla marcada, pero sólo puede haber una figura en cada punto. A continuación toma los discos con bordes blancos de accesorios y colócalos uno sobre cada punto desocupado del camino marrón oscuro. Devuelve los discos y las figuras sobrantes a la caja.

Objetivo del juego: conseguir que tus dos personajes lleguen a la carpa de circo, evitando al mago malvado, y sean los primeros de actuar.

Cómo jugar: El jugador más joven empieza (y seguís en el sentido de las agujas del reloj.) Tira el dado y avanza tu figura según el número indicado. Cuando llegas a un cruce, puedes escoger por dónde continuar: por el camino más corto, para alcanzar la tienda de circo cuanto antes, o por el camino oscuro más largo, donde:

Puedes conseguir los accesorios de circo, con los cuales podrás debilitar el maleficio del mago... (aprenderás más sobre este tema en el apartado del mago). Tienes que pararte exactamente en la casilla del accesorio de circo para conseguirlo (pierdes los pasos restantes). Toma el accesorio y coloca tu disco de posición en su lugar, donde está tu figura. Para que sea más fácil, ponlo debajo de tu figura, pero cuando vuelva a ser tu turno, deberás mover tu figura, pero dejar el disco en esta casilla. Cuando encuentras otro accesorio a lo largo del camino (o cuando encuentras tu pareja), tienes que colocar el accesorio anterior en su lugar original que fue marcado con tu disco de posición. Ahora tienes que colocar el disco de posición sobre la casilla donde recogiste el nuevo accesorio.

Encuentras tu compañero, y a partir de ahora, vais a moveros juntos. Tienes que pararte cuando alcanzas a tu compañero, y dejar tu disco de posición en esta casilla. (Si ya tenías un accesorio, colócalo de nuevo en su lugar). Si encuentras un accesorio con tu compañero más tarde, tienes que colocar el disco de posición ¡sin devolver tu compañero a su lugar!

IMPORTANTE: ¡No puedes dar marcha atrás! ¡Si no pusiste atención en un cruce, no puedes volver al camino marrón en el siguiente cruce! ¡No puedes recoger el compañero de otra persona!

CONSEJO: Es importante prestar atención al lugar que ocupa el mago alrededor de la carpa. Si está cerca de la entrada, es buena idea intentar conseguir un nuevo accesorio rápidamente, así tu disco de posición estará más cerca en el caso de que alguien lance tu signo en el dado y tengas que volver.

El mago: Si sacas el signo del mago con el dado, avanza hacia adelante con el mago en el sentido de las agujas del reloj (en lugar de usar tu propia figura) y por las casillas de alrededor de la carpa. Si el mago no regresa a la entrada en este turno, el juego sigue (el siguiente jugador lanza el dado). Pero cuando el mago alcanza la entrada (completa el círculo), toma el dado del mago y tíralo otra vez. El dado te dirá a quién ha visto el mago:

1. Si el mago vio a un jugador (el que muestra el dado), le envía hacia atrás con un hechizo: si tu pareja no está contigo aún y no tienes ningún accesorio, entonces vuelve al principio si ya tienes tu pareja contigo o si has recogido un accesorio, el hechizo del mago se debilita: sólo tienes que volver a la casilla donde colocaste tu disco de posición (con tu pareja si ya estáis juntos).

2. Si el dado muestra la cara triste, el mago ha visto a todos los participantes: entonces todos tienen que volver según las reglas explicadas arriba.

Pero si el dado muestra la cara de sonrisa, no vio a nadie. Cada uno puede quedarse donde está.

Después del hechizo, el juego continúa: seguís sobre los caminos según las indicaciones del dado, y el mago sigue su camino alrededor de la tienda.

Final del juego: El primero que entra en la carpa con su pareja (no tienes que sacar el número exacto para entrar) consigue actuar primero en el circo. (Para entrar en la carpa, tienes que contar " la casilla del mago " delante de la entrada también). El juego puede continuar hasta que todos entren en la carpa.

¡Pero atención! El mago todavía puede estar en la entrada cuando tú entras en la carpa. En este caso, tendrás que volver a la casilla donde recogiste tu último accesorio.

Nota: No puede haber más de un jugador por casilla simultáneamente, así que si hay alguien en la casilla en la cual tienes que parar, debes decidir si quieres pararte en la casilla libre anterior o posterior. Si tus figuras ya están juntas y el dado del mago muestra tu signo, entonces tienes que volver con ambas figuras. Si el mago alcanza la entrada mientras todavía estás en la casilla en la cual recogiste un accesorio o encontraste a tu compañero, puedes quedarte donde estás (porque tu disco de posición ya está sobre esta casilla).

Contenido: 1 tablero, 9 figuras, 1 tienda de circo, 4 discos de posición, 10 discos accesorios, 2 dados

Le cirque de la pleine lune

A partir de 5 ans, pour 2 à 4 joueurs, durée: environ 20 minutes

FR

Le cirque est un monde magique et brillant....avec pleins d'intrigues. Qui est le meilleur? Qui est le plus doué? C'est l'éternelle question. Tu n'auras pas la réponse avant de parvenir sur la piste du cirque. Mais cela sera plus difficile que tu ne le penses. Dans l'ombre des wagons le mage jaloux te guette, il tentera tout pour que ton compagnon et toi ne puissiez atteindre la scène. Il veut la gloire pour lui, et il usera de sorcellerie pour vous empêcher de vous produire sous le chapiteau.

Préparation du jeu: Mettez le plateau au centre de la table. Dressez le chapiteau à l'arrivée. Placez le méchant mage à l'entrée du chapiteau. Chaque joueur choisit un couple d'artistes et le disque de position correspondant :

1. lion – dompteur – disque avec un triangle
2. haltérophile tatoué – femme tatouée – disque tatouage
3. trapéziste – violoniste – disque rayé
4. jongleur – poney – disque avec une balle

Posez l'un de vos pions sur la case départ, l'autre sur n'importe laquelle des cases du chemin brun foncé, marquée d'un point. Un seul pion peut être placé sur une case. Après cela, placez les disques d'accessoires sur les cases, marquées d'un point, restant sur le chemin brun foncé. Remettez les disques et les pions non utilisés dans la boîte.

Le but du jeu: En évitant le méchant mage, tu dois faire arriver tes deux artistes les premiers au chapiteau, pour qu'ils soient les vedettes du spectacle.

Comment jouer: Le plus jeune joueur commence (puis continuez dans le sens des aiguilles d'une montre). Jette le dé, il indique de combien de cases tu vas avancer, depuis la case départ. Arrivant aux embranchements, tu peux décider quel chemin tu vas emprunter : le plus court, de couleur claire, pour arriver le plus vite possible au chapiteau, ou bien le plus long, le chemin brun foncé, qui te permet de trouver des accessoires contre le mage, ou de rejoindre ton compagnon. Si tu choisis le chemin brun foncé:

1. Tu peux ramasser sur ton chemin un accessoire de cirque, avec lequel tu auras la possibilité de modérer l'enchantement du méchant mage (voir : Le méchant mage). Dans ce cas, tu dois t'arrêter sur la case où tu trouves l'accessoire (même s'il te reste des points pour avancer). Prends-le et mets un disque de position en dessous de ton pion sur la case. Quand tu avanceras encore, tu devras laisser le disque sur la case. Si tu trouves un autre accessoire lors de ton voyage (ou si tu rencontres ton compagnon), tu dois remettre l'accessoire à sa case d'origine (que tu as marquée avec le disque de position) et placer ce disque de position sur la case de ce nouvel accessoire.

Ou bien

2. Tu rencontres ton compagnon, et à partir de ce moment vous avancerez ensemble sur le chemin. Tu dois t'arrêter sur la case où tu rencontres ton compagnon et marquer cette case aussi avec un disque de position (Si tu as un accessoire de cirque, tu dois le remettre à sa place d'origine). Si plus tard vous trouvez un accessoire de cirque toi et ton compagnon, tu dois remplacer le disque de position sans remettre ton compagnon à sa case d'origine !

IMPORTANT: Il est interdit de repartir en arrière. Si tu dépasses un embranchement, tu ne peux pas faire demi-tour sur le chemin au coup suivant. Tu n'as pas la possibilité d'enlever le compagnon de quelqu'un d'autre.

ATTENTION: Il est conseillé de ne pas perdre de vue le mage autour du chapiteau, et s'il est près de l'entrée, d'essayer de récupérer un nouvel accessoire de cirque, pour que ta carte de position soit le plus près possible. Cela t'évitera de repartir loin en arrière si quelqu'un lance le dé et que le dé te désigne comme victime du mage.

Le méchant mage: Si tu lances le dé et obtiens le mage, tu dois faire avancer le mage d'une case (dans le sens des aiguilles d'une montre) sur le chemin autour du chapiteau. Alors, si le mage n'atteint pas l'entrée du chapiteau, le jeu continue et le joueur suivant lance le dé. Si le mage arrive à l'entrée du chapiteau (il a fait tout le tour), on lance le dé du mage, pour savoir qui a été remarqué par le méchant mage.

1. La figure montrée par le dé indique lequel des joueurs était aperçu par le méchant mage. Malheureusement ce joueur est alors victime d'un sortilège.

a. S'il n'a pas son compagnon et s'il n'a pas ramassé d'accessoire de cirque, il doit remettre son pion sur la case départ.

b. S'il est avec son compagnon ou bien s'il a ramassé un accessoire de cirque, la magie du mage faiblit, alors il remet son pion (avec le compagnon s'il en a un) sur la case où se trouve son disque de position.

2. Si le dé montre le mage avec un air triste ou méchant, c'est que tout le monde a été vu par le mage, et tous les joueurs, ensorcelés, doivent faire des pas en arrière comme au point 1 (retour à la case départ s'il n'y a ni compagnon ni accessoire, ou retour sur le disque de position).

3. Si le dé montre le mage souriant, c'est qu'il n'a vu personne, tout le monde reste à sa place.

Après la magie, le jeu continue : selon le dé, vous continuez votre chemin sur le chemin et le mage continue aussi à marcher autour du chapiteau.

La fin du jeu: Le joueur qui arrive le premier au chapiteau avec son compagnon peut présenter son spectacle au cirque. Il ne faut pas jeter le nombre précis, mais il faut compter aussi la case du mage devant l'entrée du chapiteau. Le jeu continue jusqu'à l'arrivée de tous les joueurs au chapiteau.

Malheureusement, il arrive que le mage se tienne debout sur la case de l'entrée quand tu arrives au chapiteau. Dans ce cas-là, nouveau sortilège, tu dois reculer ton pion sur la case où se trouve ton disque de position (où tu as trouvé le dernier accessoire de cirque).

Remarque: Plusieurs joueurs (sauf s'ils sont en couple) ne peuvent pas se tenir debout sur la même case. Celui qui devrait s'avancer sur la même case peut décider qu'il veut placer son pion avant ou après la case occupée. Si tes pions sont en couple et le dé du mage te désigne, les deux pions (le joueur et son compagnon) reculent ensemble.

Si le mage arrive à l'entrée du chapiteau quand tu es sur la case où tu as pris l'accessoire ou sur la case où tu as rencontré ton compagnon, tu peux rester à ta place (Le sortilège n'agit pas puisque ton disque de position se trouve sur cette case).

Le jeu contient: 1 plateau de jeu, 9 pions, 1 chapiteau, 4 disques de position, 10 disques d'accessoires et 2 dés. (Un dé classique avec des points, et une face « mage », un dé avec des images représentant les artistes du cirque et le mage, souriant ou non.)

Cirkus-verdenen er fuld af glamour, magi, og...intriger. Hvem er den bedste, hvem er den mest talentfulde? Det er altid spørgsmålet. Svaret kan ikke afsløres før du kommer i manegen. Men denne opgave er sværere end man skulle tro, for i cirkusvognenes skygge holder den jaloux tryllekunstner øje med dig, og han vil gøre hvad som helst, for at du og din partner ikke når manegen. Han ønsker herligheden helt for sig selv, og han kan med magi forhindre dig i at udføre din optræden i cirkusteltet.

Målet med spillet: At få begge dine figurer ind i cirkusteltet så de kan optræde først, uden at blive fanget af den onde troldmand.

Forberedelser til spillet: Placer spillepladen på midten af bordet. Sæt cirkusteltet på slutfeltet. Placer den onde troldmand foran teltets indgang. Når det er gjort, skal hver spiller vælge et matchende optrædende par og den placeringsbrik, der hører til dem:

1. løve - løvetæmmer - trekantsmønstrede brik
2. tatoveret stærk mand - tatoveret dame - tattoo brik
3. akrobat pige - violin dreng - sribet brik
4. jonglør - pony - bold brik

Placer en af dine figurer på startfeltet, og den anden på en del af den mørkebrune sti, der er markeret med en prik. Du kan placere figuren på hvilket som helst felt, men der må kun stå én figur på en prik. Tag derefter tilbehørsbrikkerne med hvid kant og placer én på hver af de ubesatte prikker på den mørkebrune sti. Put de resterende brikker og de overskydende optrædende par tilbage i æsken.

Sådan spilles spillet: Den yngste spiller starter (fortsæt derefter med uret). Kast terningen og tag så mange skridt som terningen viser med din figur, som står på startfeltet. Når du når et vejkryds, kan du beslutte, hvilken vej du vil gå: på den kortere, lyse sti, så du kan nå cirkusteltet så hurtigt som muligt, eller på den længere brune sti, hvor:

1. Du kan få cirkustilbehør, som du vil være i stand til at svække tryllekunstnerens onde magi med (lær mere om dette i delen om tryllekunstneren). Du er nødt til at stoppe på feltet hvor du fandt cirkustilbehøret (hvis du har nogle resterende træk tilbage, mister du dem). Tag tilbehøret og placer din placeringsbrik i stedet for din figur, der hvor din figur er. For nemheds skyld, placer brikken under din figur, men når du går videre med din figur, skal du lade brikken blive på feltet. Når du finder noget andet tilbehør undervejs (eller når du møder din partner), er du nødt til at sætte det forrige tilbehør tilbage på sin oprindelige plads, som blev markeret med din placeringsbrik. Du skal nu sætte placeringsbrikken på det felt, hvor du fik det nye tilbehør.
eller
2. Du møder din partner og herfra bevæger i jer sammen på stien. Du skal også stoppe, når du møder din partner og også markere dette felt med din placeringsbrik (hvis du allerede har fået noget tilbehør, så put det tilbage på dets plads igen). Hvis du senere finder noget tilbehør med din partner, så skal du selvfølgelig lægge placeringsbrikken på feltet, men uden at sætte din partner tilbage til hans/hendes plads!

VIGTIGT: Du kan ikke tage skridt baglæns! Hvis du ikke var opmærksom og gik forbi et vejkryds, kan du ikke vende tilbage på den brune sti ved det næste vejkryds! Du kan heller ikke samle en andens partner op!

TIP: Det er værd at være opmærksom på, hvor tryllekunstneren er i hans runde rundt om teltet. Hvis han er tæt på indgangen, er det en god ide hurtigt at få nyt tilbehør, så din placeringsbrik er så tæt på som muligt i tilfælde af, at en person kaster dit tegn, og du er nødt til at gå tilbage.

Tryllekunstneren:

Hvis du kaster tryllekunstnerens tegn, så tag et skridt fremad (med uret) med den onde troldmand (i stedet for med din egen figur) på fliserne omkring teltet. Hvis tryllekunstneren ikke når tilbage til indgangen med dette ryk, fortsætter spillet (den næste spiller kaster terningen). Men hvis han når teltindgangen igen (laver en fuld cirkel), så tag da den magiske terning og kast igen. Terningen vil fortælle dig hvem troldmanden har bemærket:

1. Desværre, tryllekunstneren bemærkede den, som terningen viser og sender dig tilbage med en forbandelse:
 - a. hvis din partner endnu ikke er sammen med dig og du endnu ikke har tilbehør, så skal du tilbage til startflisen.
 - b. hvis du allerede er sammen med din partner eller du har samlet tilbehør, så svækkes tryllekunstnerens forbandelse: du behøver kun at gå tilbage til den flise hvor du har placeret din placeringsbrik (sammen med din partner, hvis I allerede er sammen).
2. Hvis terningen viser det triste ansigt, så har troldmanden bemærket alle: alle skal gå tilbage i henhold til ovenstående regler.
3. Men hvis terningen viser et smilende ansigt, så har toldmanden ikke bemærket nogen af jer. Alle kan blive, hvor de er.

Efter forbandelsen forsætter spillet: du kryber fremad på stierne i henhold til det terningen viser og troldmanden fortsætter sin vej rundt om teltet.

Afslutning på spillet: Hvem end der kommer ind i cirkusteltet med hans/hendes partner først (du behøver ikke at kaste det nøjagtige antal med terningen for at komme ind) får lov til at optræde først (for at træde ind i teltet skal du tælle "tryllekunstnerens flise" foran indgangen med). Spillet kan fortsætte, indtil alle når ind i teltet.

Men pas på! Tryllekunstneren kan stadig stå ved indgangen, når du forsøger at komme ind i teltet. Hvis du løber lige ind i hans arme, så er du desværre nødt til at gå tilbage til den flise, hvor du hentede dit sidste tilbehør og som er markeret med din placeringsbrik.

Bemærk: Flere spillere kan ikke stå på samme felt samtidigt, så hvis der allerede er nogen på det felt, hvor du er nødt til at træde, kan du beslutte, om du ønsker at træde på det tomme felt foran ham/hende eller bag ham/hende. Hvis dine figurer allerede er sammen og tryllekunstnerens terning viser dit tegn, så er du nødt til at gå tilbage med begge figurer. Hvis tryllekunstneren når indgangen, mens du stadig står på feltet, hvor du har indsamlet tilbehør eller hvor du mødte din partner, så du kan blive, hvor du er (fordi din placeringsbrik er på dette felt).

Indhold: 1 spilleplade, 9 figurer, 1 cirkustelt, 4 placeringsbrikker, 10 tilbehørsbrikker, 2 terninger

Il circo della luna piena

Per 2-4 giocatori dai 5 anni in su. Durata approssimativa 20 minuti.

Il mondo del circo è pieno di fascino, magia, e... intrighi. Chi è il migliore, chi ha più talento? La domanda è sempre quella. La risposta non può essere rivelata finché non entrerete sulla pista del circo. Ma questo compito è più duro di quanto pensiate, perché tra le ombre dei carrozzoni del circo, il mago geloso vi sta osservando e farà qualsiasi cosa in modo che tu ed il tuo compagno non riusciate a raggiungere il palcoscenico. Vuole la gloria tutta per sé e vuole impedirvi, con la magia, di mettere in scena il vostro numero.

Preparazione per il gioco: Posizionate il pannello al centro del tavolo. Mettete il tendone del circo sulla casella del traguardo. Posizionate il mago maligno di fronte all'entrata del tendone. Non appena fatto ciò, ogni giocatore dovrà scegliere una coppia di artisti da circo ed il loro corrispondente disco di posizione:

1. leone – domatore di leoni – disco con motivo a triangolo
2. forzuto tatuato – donna tatuata – disco tatuaggio
3. ragazza acrobata – ragazzo violinista – disco a strisce
4. giocoliere – cavallino – disco palla

Mettete uno dei vostri personaggi sulla casella di partenza e l'altro su una parte del sentiero, color marrone scuro, che è contrassegnato da un punto. Potete metterlo su una qualsiasi delle caselle contrassegnate, ma ci può essere un solo personaggio su ogni punto. Dopodiché, prendete i dischi accessori bordati di bianco e posizionatene uno su ogni punto non occupato del sentiero color marrone scuro. Mettete di nuovo nello scatolo i dischi rimasti e la coppia/coppie di personaggi extra.

Lo scopo del gioco: Il giocatore più giovane comincia. (Proseguite in senso orario.)

Lanciate il dado numerato e fate tanti passi quanti indicati dal dado, con il personaggio in piedi sulla casella di partenza. Quando arrivate ad un incrocio, potete decidere in quale direzione continuare: per il sentiero più breve, di colore chiaro, in modo da raggiungere il tendone del circo al più presto possibile, oppure occasionalmente, per il sentiero marrone più lungo, dove

1. potete raccogliere accessori da circo, con i quali sarete in grado di indebolire l'incantesimo maligno del mago... (per saperne di più, andare alla parte dedicata al mago). Dovete fermarvi sulla casella dove avete trovato l'accessorio da circo (se avete da fare altri passi, li perderete). Prendete l'accessorio e mettete il disco di posizione al suo posto, dove si trova il vostro personaggio. Per semplicità, mettetelo sotto il vostro personaggio, ma quando avanzate con il vostro personaggio, lasciate il disco sulla casella. Quando trovate un altro accessorio lungo la strada (oppure quando incontrate il vostro compagno), dovete rimettere l'accessorio precedente al suo posto originale che era contrassegnato con il vostro disco di posizione. Adesso dovete mettere il disco di posizione sulla casella dove avete raccolto il nuovo accessorio.
oppure
2. incontrerete il vostro compagno, e da allora in poi, vi muoverete assieme sul sentiero. Dovete fermarvi anche quando raggiungete il vostro compagno, e contrassegnare questo settore con il disco di posizione anche in questo caso. (Se avevate già un accessorio, rimettetelo al suo posto.) Se in seguito trovate, assieme al vostro compagno, un accessorio, allora in questo caso dovete mettere il disco di posizione, senza rimettere prima il vostro compagno al suo posto!

IMPORTANTE: Non potete fare passi all'indietro! Se non avete fatto attenzione e siete passati oltre un incrocio, non potete svoltare indietro sul sentiero marrone al prossimo! Non potete raccogliere il compagno di qualcun altro!

Il mago: Se lanciate il simbolo del mago, allora fate un passo in avanti (in senso orario) con il mago maligno (invece che con il vostro personaggio) sulle caselle attorno al tendone. Se il mago non è ancora tornato all'entrata con questo passo, allora il gioco continua (il prossimo giocatore lancia il dado). Ma se ha raggiunto l'entrata del tendone di nuovo (ha fatto un giro completo), prendete il dado del mago e lanciate ancora. Il dado vi dirà chi ha notato il mago:

1. Tristemente, il mago ha notato chiunque sia indicato dal dado, e vi manda indietro alla casella di partenza con un incantesimo:
 - a. se il vostro compagno non è ancora con voi e non avete ancora neanche un accessorio, allora alla casella di partenza
 - b. se avete già il vostro compagno con voi oppure avete raccolto un accessorio, allora l'incantesimo del mago sarà indebolito: In modo che dovrete ritornare soltanto alla casella dove avete messo il vostro disco di posizione (assieme al vostro compagno se siete già assieme).
2. Se il dado indica una faccia triste, allora il mago ha notato tutti: quindi tutti devono tornare indietro in accordo con le regole summenzionate.
3. Ma se il dado indica una faccia sorridente, questo significa che non ha notato nessuno di voi. Tutti possono rimanere dove sono.

Dopo l'incantesimo, il gioco continua: avanzate lentamente in avanti sui sentieri secondo il dado, e il mago continua la sua strada intorno al tendone.

SUGGERIMENTO: Vale la pena fare attenzione a dove si trova il mago durante il suo giro intorno al tendone, perché se si trova nelle vicinanze dell'entrata, è una buona idea prendere velocemente un nuovo accessorio, in modo che il vostro disco di posizione sarà il più vicino possibile, nel caso in cui qualcuno lanci il vostro simbolo e dobbiate tornare indietro.

La fine del gioco: chiunque entra per primo nel tendone con il suo compagno (non dovete lanciare il numero esatto per entrare) potrà esibirsi per primo nel circo. (Per entrare nel tendone, dovete contare anche la "casella del mago" di fronte all'entrata.) Il gioco può continuare finché tutti entrano nel tendone. Ma fate attenzione! Il mago potrebbe ancora essere all'entrata quando state per entrare nel tendone. Siete finiti proprio nelle sue braccia, e tristemente, dovete ritornare alla casella dove avete raccolto il vostro ultimo accessorio, che è contrassegnato dal vostro disco di posizione.

Da notare: Più giocatori non possono sostare sulla stessa casella allo stesso tempo, quindi se già c'è qualcuno sulla casella dove dovete arrivare, potete decidere se volete arrivare sulla casella libera davanti a lui/lei o dietro di lui/lei. Se i vostri personaggi sono già assieme e il dado del mago indica il vostro simbolo, allora dovete tornare indietro con entrambi i personaggi. Se il mago raggiunge l'entrata mentre siete ancora sulla casella dove avete raccolto un accessorio o incontrato il vostro compagno, allora potete rimanere dove siete (perché il vostro disco di posizione è su questa casella).

Contenuto: 1 pannello di gioco, 9 personaggi, 1 tendone da circo, 4 dischi di posizione, 10 dischi accessorio, 2 dadi

A cirkusz világa csupa csillogás, varázslat és... ármánykodás. Ki a legjobb, ki a legügyesebb? Ez az örök kérdés. A válasz addig nem derülhet ki, amíg porondra nem jutsz. De ez nehezebb feladat, mint gondolod, mert a cirkuszi kocsi árnyékában az irigy mágus les rád, és mindent elkövet, hogy a pároddal ne juss el a színpadig. Magának akarja a dicsőséget és mágiával akarja megakadályozni, hogy bemutassátok műsorotokat a cirkuszi sátorban.

A játék előkészülete: Tegyétek a táblát az asztal közepére. Állítsátok fel a cirkuszi sátrat a cél mezőre. A sátor bejárata elé tegyétek le a gonosz mágust. Ha ez megvan, minden játékos válasszon egy-egy összeillő artistapárt és a hozzájuk tartozó pozíciókorongot:

1. oroszlán – idomár – háromszög mintás korong
2. tetovált erőművész – tetovált asszony – tetoválás korong
3. légtornászlány - hegedűs fiú – csikos korong
4. zsonglőr – lovacska – labdás korong

Az egyik bábutokat állítsátok a start mezőre, a másikat pedig tegyétek a sötétebb barna ösvény valamelyik (ponttal) megjelölt részére. Bármelyikre lehet, de egy ponton csak egy figura állhat. Ezután vegyétek kézbe a (fehér keretes) kellékorongokat, és helyeztetek el belőlük egyet-egyét a sötétbarna ösvény még üresen maradt, megjelölt pontjaira. A megmaradt korongokat és a felesleges figurapárt/-párokat tegyétek vissza a dobozba.

A játék célja: a gonosz mágust elkerülve mielőbb bejuttatni mindkét artistát a cirkuszi sátorba, hogy ők léphessenek fel elsőnek.

A játék menete: A legfiatalabb játékos kezdjen. (Utána az óramutató járásának megfelelően haladjatok.) Dobj a számozott dobókockával, majd a start mezőn álló figuráddal lépj annyit, amennyit a kocka mutat. Elágazásokhoz érve dönthetsz, hogy melyik úton mész tovább: a rövidebb, világos színű úton, hogy így mielőbb a cirkuszi sátorba érj, vagy időnként a hosszabb, barna úton, ahol

1. magadhoz vehetsz egy cirkuszi kelléket, amivel lehetőséged lesz enyhíteni a mágus gonosz varázslatát... (ld. később a mágus résznél). A mezőn, ahol a cirkuszi kelléket megtaláltad, mindenképpen meg kell állnod (az esetleg megmaradt lépéspontjaid elvesznek). Vedd magad elé a kelléket, és a helyére, ahol most a bábud áll, helyezd el a pozíciókorongodat. Az egyszerűség kedvéért tedd a bábud alá, de amikor továbblépsz, a korongodat hagyd a mezőn. Amikor az utad során újabb kelléket találsz (vagy a társaddal találkozol), az előző kelléket vissza kell tenned az eredeti helyére, amit a pozíciókorongod jelölt. A pozíciókorongot most az újonnan felvett kellék helyére kell áthelyezned.

vagy

2. találkozol a társaddal, akivel onnantól kezdve együtt haladsz tovább az ösvényen. A társadnál is meg kell állnod, és ezt a mezőt is meg kell jelölni a pozíciókorongoddal. (Ha volt már kelléked, akkor azt tedd vissza a helyére.) Ha a későbbiekben már a társaddal együtt találsz kelléket, akkor a pozíciókorongot természetesen anélkül kell áthelyezned, hogy a társad visszatennéd a helyére!

FONTOS: Hátrafelé nem lehet lépni! Ha esetleg figyelmetlenül túlmentél egy leágazáson, a következő becsatlakozásnál nem kanyarodhatsz vissza a barna ösvényre! Másnak a társát nem veheted fel!

TIPP: Érdemes szemmel tartani, hogy a varázsló hol tart a sátor körüli körben, mert ha közel van a bejárathoz, érdemes hamar új kelléket felvenni, hogy a pozíciókorongod minél közelebb legyen, ha esetleg a te jeledet dobja valaki és vissza kellene lépned.

A mágus: Ha mágust dobtál, akkor (a saját bábud helyett) a gonosz varázslóval lépj egyet előre (az óramutató járásának megfelelően) a sátor körüli mezőkön. Ha a mágus az iménti lépéssel még nem ért vissza a bejárathoz, akkor a játék folytatódik tovább (a következő játékos dob). Ha azonban újra a sátor bejáratához ért (megtett egy kört), vedd elő a mágus kockát és ismét te dobsz. Így kiderül, hogy a varázsló kit vett észre:

1. Sajnos, akinek a jelét a kocka mutatja, azt a varázsló észrevette és visszavarázsolja:
 - a) ha még nincs veled a párod és kelléket sem vettél magadhoz, akkor a start mezőre,
 - b) ha a társad már csatlakozott hozzád és/vagy valamelyik kelléket magadhoz vettél, úgy a varázsló mágiája gyengül: így csak addig kell visszamenned (a pároddal együtt, ha már együtt vagytok), ahol a pozíciókorongot elhelyezted.
2. Ha szomorú arcot mutat a kocka, akkor a varázsló mindenkit észrevett: így a fent leírtak szerint mindenkinek vissza kell lépnie.
3. Ha azonban mosolygó arcot mutat a kocka, az azt jelenti, hogy egyikőtöket sem vette észre. Mindenki a helyén maradhat.

A mágiát követően a játék folytatódik: a dobásokatoknak megfelelően az ösvényeken lopakodtok tovább, és a mágus is folytatja a sátor körüli útját.

A játék vége: Aki először ér a párjával a sátorba (nem kell pontosan dobnit), az léphet fel elsőként a cirkuszban. (A belépéshez a bejárat előtti „mágus mezőt” is számolni kell.) A játék folytatódhat, amíg mindenki a sátorba nem ér.

De vigyázz! Előfordulhat, hogy a varázsló még mindig a bejáratnál áll, amikor a sátorba érnél. Épp a karjába futottál, így sajnos vissza kell menned arra a mezőre, ahol az utolsó kelléket felvettél, amit a pozíciókorongod jelöl.

Megjegyzés: Egyszerre több játékos nem állhat ugyanazon a mezőn, ezért akinek oda kell lépnie, ahol már valaki áll, akkor eldöntheti, hogy az előtte vagy mögötte lévő üres mezőre lép. Ha a bábud már párban vannak, és a mágus kockája a te jeledet mutatja, akkor mindkét bábuddal vissza kell lépni. Ha éppen akkor ér a varázsló a bejárathoz, amikor még azon a mezőn állsz, ahol felvettél kelléket vagy találkoztál a társaddal, akkor maradhatsz a helyeden (mert ezen a mezőn van a pozíciókorongod).

A játék tartalma: 1db játéktábla, 9 db figura, 1db cirkuszi sátor, 4 db pozíciókorong, 10 db kellékkorong, 2 db dobókocka

Cyrkowy świat jest pełen blasku, magii... i intrygi. Kto jest najlepszy, kto jest najbardziej utalentowany? Odpowiedź uzyskać można wówczas, gdy staniecie na arenie. Ale jest to trudniejsze, niż myślisz, gdyż z ukrycia między cyrkowymi wozami obserwuje Ciebie zazdrosny magik. Pragnie całej chwały tylko dla siebie i uczyni wszystko, by nikt nie dotarł do namiotu cyrkowego, by zaprezentować swój kunszt.

Przygotowania do gry: umieśćcie planszę na środku stołu. Ustawcie namiot cyrkowy na polu końcowym. Złego magika należy postawić przed jego wejściem. Po wykonaniu tych czynności, każdy z graczy powinien wybrać parę pasujących do siebie cyrkowców i przypisać im krążek:

1. lew – poskramiacz lwów – krążek z wzorem w trójkąty
2. wytatuowany siłacz – wytatuowana pani – krążek z tatuażem
3. akrobatka – skrzypek – krążek w paski
4. żongler – kucyk – krążek z piłką

Postawcie jedną z postaci z każdej pary na polu startu, a drugą na ciemnobrązowej ścieżce oznaczonej kropkami. Może ona zajmować którekolwiek z oznaczonych w ten sposób pól, przy czym na jednym stać może tylko jedna postać. Następnie weź obramowane na biało krążki z akcesoriami cyrkowców i umieść na niezajętych polach na ciemnobrązowej ścieżce. Nieuczestniczące w grze krążki i pary cyrkowców należy odłożyć do pudełka.

Cel rozgrywki: dotrzeć parą cyrkowców do namiotu unikając złego magika, co pozwoli im zaprezentować swoje umiejętności jako pierwszym.

Zasady gry: grę rozpoczyna najmłodszy z graczy. Następnie rozgrywka toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Rzuć kostką i przemieść swoją postać stojącą na polu startowym o wskazaną przez nią ilość pól. Gdy dotrzesz do rozwidlenia dróg możesz wybrać: na krótszej, jasnej ścieżce dotrzesz do namiotu cyrkowego szybciej; podążając dłuższą, brązową ścieżką, odnaleźć możesz z kolei:

1. cyrkowe akcesoria, dzięki którym osłabisz straszliwe zaklęcie magika. Niezależnie od wskazówek kostki, gdy wejdziesz na pole, gdzie znajduje się akcesorium (lub partner) musisz zatrzymać się i tracisz resztę ruchów. Wchodzisz w jego posiadanie, a na polu, gdzie je znalazłeś kładziesz swój krążek pozycyjny. Dla ułatwienia umieść go pod figurką twojej postaci. Gdy wznowisz ruch w kolejnej turze, krążek pozycyjny pozostanie na tym polu. Gdy na trasie znajdziesz kolejne z akcesoriów (lub gdy napotkasz swojego partnera cyrkowego) musisz umieścić poprzednio zdobyte akcesorium na polu obecnie oznaczonym krążkiem pozycyjnym. Ten ostatni przesuwasz natomiast na miejsce, gdzie znajdowało się nowe akcesorium.

oraz

2. swojego partnera cyrkowego - od tego momentu podróżujecie na ścieżce wspólnie. By go odnaleźć musisz zakończyć ruch na polu, gdzie on się znajduje i oznaczyć je krążkiem pozycyjnym. Jeśli w danym momencie posiadasz już akcesorium odkładasz je na pole, gdzie zostało odnalezione. Jeśli odnajdziesz akcesorium już wspólnie z partnerem oczywiście nie przesuwasz partnera z powrotem na pole, gdzie go odnalazłeś, a jedynie na miejscu, gdzie znalazłeś nowe akcesorium należy umieścić krążek pozycyjny.

WAŻNE: Nie są dozwolone ruchy do tyłu! Jeśli zagapiłeś się i minąłeś rozwidlenie dróg, nie możesz wrócić z powrotem! Nie możesz również podróżować z czymś partnerem cyrkowym!

PODPOWIEDŹ: Obserwuj, gdzie w danym momencie znajduje się magik. Jeśli stoi blisko wejścia do namiotu warto szybko zdobyć akcesorium, co pozwoli przybliżyć Twój krążek pozycyjny do namiotu. Dzięki temu, w momencie gdy magik dostrzeże Cię i rzuci zaklęcie to nie będziesz zmuszony cofać się zbyt daleko.

Magik: jeśli wyrzucisz kostką znak magika, przesuń figurkę magika (a nie Twoją) o jedno pole do przodu, zgodnie ze wskazówkami zegara, wokół namiotu. Jeśli magik nie dotarł w ten sposób do jego wejścia gra trwa dalej i kostką rzuca kolejny gracz. Jeśli jednak wykonał pełne okrążenie i ponownie stanął w wejściu do namiotu rzuć kostką magika. Wskaże ona kogo dotknie jego zaklęcie:

1. Niestety magik dostrzegł tego, kogo pokazała kostka i wysyła go za pomocą zaklęcia w powrotną drogę:
 - a. Jeśli nie odnalazłeś jeszcze partnera i nie posiadasz żadnego z akcesoriów powracasz na pole startowe;
 - b. Jeśli podróżujesz już z partnerem lub posiadasz jedno z akcesoriów zaklęcie zostaje osłabione – musisz jedynie wrócić na pole, gdzie znajduje się Twój krążek pozycyjny (wspólnie z partnerem)
2. Jeśli kostka pokaże smutne oblicze wówczas magik dostrzegł wszystkich uczestników rozgrywki: stąd też wszyscy muszą cofnąć się do tyłu zgodnie z powyższymi regułami.
3. Z kolei jeśli kostka pokaże uśmiechnięte oblicze to oznacza to, że magik nie dostrzegł nikogo z graczy i wszyscy pozostają na tych samych miejscach.

Gra następnie toczy się dalej – wszyscy zbliżają się do namiotu, a magik przemieszcza się wokół niego.

Zakończenie gry: ktokolwiek dotrze do namiotu, wraz ze swoim partnerem, jako pierwszy (nie musi wyrzucić dokładnej liczby pól dzielących go od namiotu, ale musi wliczyć pole magika) zwycięża. Gra może toczyć się dalej, aż wszyscy znajdą się w namiocie. Uważaj jednak! – może okazać się, że magik stoi na twojej drodze do namiotu – jeśli wpadniesz w jego ręce musisz niestety powrócić na pole, na którym znajduje się Twój krążek pozycyjny. Dzieje się tak również, gdy magik wejdzie na pole przed wejściem do namiotu, na którym już stoi para cyrkowców – spycha wówczas graczy do tyłu!

Uwaga: na jednym polu stać może tylko jeden (para) gracz. Jeśli kończysz ruch na polu, gdzie stoi inny uczestnik rozgrywki możesz zdecydować, czy staniesz na wolnym polu przed nim, czy też za nim. Jeśli podróżujesz już ze swoim partnerem, a kostka magika wskaże Twoją postać musisz cofnąć na stosowne pole obie postacie. Jeśli nadal stoisz na polu, na którym odnalazłeś akcesorium lub partnera (a więc tam, gdzie znajduje się Twój krążek pozycyjny), zaklęcie magika nie spowoduje cofnięcia do tyłu i pozostajesz w tym samym miejscu.

Zawartość: 1 plansza do gry, 9 figurek, 1 namiot cyrkowy, 4 krążki pozycyjne, 10 krążków z akcesoriami, 2 kostki.

Circul Full moon

Joc de societate pentru 2-4 jucători, peste 5 ani, Timp de joacă: 20 minute

RO

Lumea circului este o lume plină de strălucire, feerie și.....intriği. Cine este cel mai bun, cel mai îndemânatic? Această întrebare este permanentă. Răspunsul nu poate fi descoperit, până nu ajungi în arenă. Dar să ajungi în arenă, este o sarcină mai grea, decât te-ai imagina, deoarece în umbra rulotelor circului privirile magicianului gelos te urmăresc și face tot posibilul, să te împiedice să ajungi împreună cu perechea ta în arenă. El vrea să acapareze toată gloria și să împiedice prin forța magiei, spectacolul vostru în cortul circului.

Pregătirea jocului: Așezați tabla în mijlocul mesei. Puneți cortul de circ pe câmpul sosire. La intrarea cortului să expuneți magicianul cel rău. Dacă sunteți gata, fiecare jucător să aleagă câte o pereche de artiști care se potrivesc, cât și discurile de poziții aferente:

1. leul – dresorul – discul cu triunghi
2. artistul de forță cu tatuaje – doamna tatuată – discul cu tatuaj
3. artista de gimnastică – băiatul cu vioara – discul cu dungi
4. jongleur – căluțul – discul cu minge

Așezați câte o figură pe câmpul de start, iar cealaltă figură va fi așezată pe o potecă de culoare maro, marcată (cu punct). Puteți alege oricare dintre puncte, singura condiție fiind, că pe un punct se așează o singură figură. După acesta, luați în mână discurile accesorii (cu contur alb) și să așezați câte un astfel de disc pe punctele marcate, rămase libere din poteca de culoare maro. Discurile rămase și figurile / perechile de figuri neutilizate vor fi puse înapoi în cutie.

Scopul jocului: evitând magicianul cel rău, să plasezi ambele artiști în cortul circului, ca ei să fie primii care prezintă spectacolul.

Derularea jocului: Jucătorul cel mai tânăr începe jocul. (După el urmează jucătorul următor în sensul mișcării arătătorului de ceas). Să arunci cu zarul numerotat, și cu figura ta așezată pe câmpul de start, pășești înainte, cât arată zarul. Dacă ajungi la o intersecție, vei putea decide, care va fi drumul, pe care-l vei urma: alegi drumul cel scurt, de culoare deschisă, să ajungi cât mai repede la cortul circului. Sau câteodată drumul mai lung, de culoare maro, unde

1. poți să iei câte un accesoriu de circ, cu care vei putea ușura puterea magică al magicianului cel rău. (vezi mai târziu la descrierea rolului magicianului). Pe câmpul unde ai găsit accesoriul de circ, trebuie să te oprești neapărat (eventualele puncte cu care puteai avansa, se pierd). Să iei în fața ta acest accesoriu, și în locul acestuia, unde acum stă figura ta, să așezi discul de poziție. Pentru simplitate, să-l pui sub figura ta, și când mergi mai departe, discul rămâne pe loc, pe câmpul respectiv. Când, în drumul tău, vei găsi alte accesorii (sau te întâlnești cu partenerul tău), accesoriul anterior va trebui să fie pus înapoi la locul inițial, semnalat de discul tău de poziție. Acum, discul de poziție va fi așezat în locul accesoriului luat ulterior, sau
2. te întâlnești cu partenerul tău, cu care urmați cărarea împreună în continuare. Trebuie să te oprești și la partenerul tău, și la fel, câmpul pe care v-ați întâlnit, trebuie marcat cu discul tău de poziție. (Dacă ai avut deja un accesoriu, trebuie să-l pui la loc). Dacă mai târziu, veți găsi, împreună cu partenerul tău, un accesoriu, atunci discul de poziție va fi mutat, fără să-l muți și pe partenerul tău!

IMPORTANT: Este interzis, să pășești înapoi! Dacă eventual ai depășit, din neatenție o intersecție, la următoare intrare nu poți să virezi înapoi pe poteca de culoare maro! Nu poți să iei partenerul altuia cu tine!

SFAT: merită să urmărești, unde stă magicianul în cercul său situat în jurul cortului, deoarece dacă se află aproape de intrare, merită să iei cât mai repede un accesoriu, ca discul tău de poziție să fie cât mai aproape, pentru eventualitatea ca cineva să arunce semnul tău, și să fii obligat să mergi înapoi.

Magicianul: dacă la aruncare, ți-a ieșit magicianul, (în locul figurii proprii) va trebui să faci un pas înainte cu magicianul cel rău (în direcția mersului arătătorului ceasului) pe câmpurile situate în jurul cortului. Dacă magicianul, cu pasul anterior, nu a ajuns înapoi la intrare, jocul continuă (zarul va fi aruncat de jucătorul următor). Dar dacă acesta a ajuns din nou la intrarea cortului (a făcut un tur întreg), să iei zarul magicianului și vei arunca din nou. Astfel va ieși la iveală, cine a fost observat de magicianul cel rău:

1. Din păcate, semnul căruia a ieșit pe zar, a fost observat de magician și va fi trimis înapoi prin magie:
 - a. dacă nu ai încă perechea cu tine și nici nu ai luat la tine vre-un accesoriu, atunci te întorci la câmpul de start.
 - b. dacă partenerul tău este deja cu tine și/sau ai luat la tine vre-un accesoriu, puterea magică al magicianului slăbește: trebuie să te întorci numai (împreună cu partenerul tău), unde ai lăsat discul de poziție.
2. Dacă zarul arată o față tristă, atunci magicianul va observat pe toți: astfel, conform celor scrise mai sus, cu toții vă veți întoarce.
3. Iar dacă zarul arată o față zâmbitoare, înseamnă că, nici unul dintre voi nu a fost descoperit. Toată lumea poate să rămână pe loc.

După magie, jocul continuă: în conformitate cu zarul aruncat mergeți mai departe pe cărarea voastră și magicianul și continuă turul în jurul cortului.

Sfârșitul jocului: cel care ajunge primul, împreună cu partenerul/a în cort (nu trebuie aruncat exact), va putea intra primul în arenă. (Pentru intrare, se calculează și „câmpul magicianului” din fața intrării.) Jocul poate să continue, până toată lumea ajunge în cort. Dar atenție mare! Poate să se întâmple, că magicianul stă pe loc la intrare, când tocmai ai putea intra în cort. Ai ajuns chiar în ghearele sale, și din păcate, va trebui să te întorci la câmpul unde ai luat ultimul accesoriu, semnalizat cu discul tău de poziție.

Mențione: pe același câmp nu pot staționa concomitent doi jucători, drept pentru care cel care ar trebui să se oprească pe un câmp pe care se află deja un alt jucător, va putea să decidă dacă se oprește pe câmpul liber din fața sau în spatele jucătorului în cauză. Dacă figurile tale deja sunt în perechi și zarul magicianului arată semnul tău, atunci va trebui să te întorci cu ambele figuri, care-ți aparțin. Dacă magicianul ajunge la intrare chiar în momentul când tu stai pe un câmp unde tocmai ai luat un accesoriu sau tocmai te-ai întâlnit cu partenerul/a tău, atunci vei putea rămâne pe loc (deoarece discul tău de poziție se găsește pe acest câmp).

Conținutul jocului: 1 buc tablă de joc, 9 buc figurine, 1 buc cort de circ, 4 buc discuri de poziție, 10 bucăți de discuri de accesorii, 2 buc de zaruri.

Cirkusový svět je plný slávy, kouzel a...intričků. Kdo je nejlepší, kdo má největší talent? To je to, co se v cirkusových marionetkách probírá nejčastěji. Jak je to doopravdy, se ukáže, až když se dostanete do manéže. To může být ovšem těžší úkol, než si myslíte, protože ve stínu mezi marionetkami vás špehuje žárlivý kouzelník! Udělá cokoli, abyste se se svým partnerem nebo partnerkou do manéže nedostali. Chce všechnu slávu jen a jen pro sebe. Proto se pomocí magie snaží zabránit vašemu představení zuby nehty.

Cíl hry: Dostat oba své artisty do cirkusového stanu.

Příprava hry: Rozložte hrací plán doprostřed stolu. Na cílové políčko postavte cirkusový stan. Záludného kouzelníka postavte ke vchodu stanu. Potom si každý hráč vybere svou dvojici artistů a jejich disk k umístění:

1. Lev + Krotitel lvů = disk s trojúhelníkem
2. Tetovaný Silák + tetovaná Lady = tetovaný disk
3. Dívka akrobatka + Kluk Houslista = pruhovaný disk
4. Žonglér + Poník = disk s míčem

Položte jednu ze svých postav na startovní čáru a druhou postavte na jednu z bílých teček na delší a tmavší (stínové) trase. Postavu můžete postavit na libovolný bílý puntík, ale na jednom puntíku může stát pouze jedna figurka. Poté vyberte všechny bílé rámované žetony a položte je na ostatní volné bílé puntíky. Zbývající žetony a postavy vraťte do krabice.

Jak si zahrát: Začíná nejmladší hráč (pokračujte ve směru hodinových ručiček). Hodte kostkou s čísly a popojděte o daný počet polí. Když se ocitnete na rozcestí, můžete se rozhodnout, kterou cestou půjdete dál. Můžete jít buď, kratší světlou cestou, kterou se dostanete ke stanu nejrychleji nebo tmavší delší cestou, na které můžete získat cirkusové vybavení, pomocí kterého oslabíte kouzelníkovi čáry ... (více se dozvíte v části o kouzelníkovi).

Na políčko, kde jste našli cirkusové vybavení, musíte zastavit. Pokud vám na kostce padlo vyšší číslo, o zbytek stupíneků přijdete. Vezměte si vybavení a místo něj na políčko položte svůj disk (svou figurku položte na něj, ale až budete políčko opouštět, disk tam nechte ležet). Když narazíte na jiný žeton s vybavením nebo na svého partnera, Musíte žeton, který máte, vrátit na původní místo (tam kde leží váš disk) a žeton nebo partnera, kterého jste právě potkali, vyměnit za svůj disk.

Od chvíle kdy se potkáte se svým partnerem, pohybujete se po desce stále spolu. Jestli narazíte na vybavení se svým partnerem, rozhodně partnera nevracíte zpět, pouze svůj disk položte na políčko, na kterém jste vybavení společně našli.

Důležité: Nemůžete se po hrací desce pohybovat pozpátku. Pokud jste nedávali pozor a prošli jste kolem rozcestí, nemůžete se vydat na dalším rozcestí zpátky. Nemůžete si vzít cizího partnera.

Kouzelník: Pokud vám na kostce padne znak kouzelníka, popojděte postavou kouzelníka (místo své postavy) o jedno políčko kolem stanu ve směru hodinových ručiček. Pokud se tímto krokem kouzelník nedostal zpět před stan, hra pokračuje – hází další hráč. Pokud se tímto krokem kouzelník dostal zpět před stan, tedy obešel celý stan, vezměte kouzelnickou kostku a hod'te ještě jednou. Kostka Vám řekne, koho si kouzelník všiml.

1. Bohužel, kouzelník si všiml toho páru, jehož znak padl na kostce a kouzlem vás posílá zpět:

- a. na start, pokud ještě necestujete s partnerem a nemáte ani žádný žeton
- b. na políčko se svým diskem, pokud jste ho již zanechali na některém bílém puntíku (máte žeton s vybavením nebo jdete s partnerem)

2. Když na kostce padne smutný obličej, kouzelník spatřil úplně všechny a tak se musí všichni artisté vrátit zpět podle pravidel výše.

3. Pokud na kostce padne usměvavý obličej, kouzelník si nevšiml nikoho a artisté zůstanou tam, kde jsou.

Potom hra pokračuje dál: prodíráte se pomalu dopředu cestičkami a kouzelník putuje kolem stanu.

Tip: Vyplatí se dávat pozor, kde zrovna kouzelník stojí. Když se blíží zpět ke vchodu, je dobré si rychle zajistit žeton nebo partnera, tak aby se váš disk ocitl co nejbližší vaší pozici.

Konec hry: Kdokoliv se dostane do stanu jako první (Nemusíte kostkou hodit přesnou hodnotu, jakou potřebujete.), jako první předvede své představení (do počtu políček se počítá i kouzelníkovo před vstupem do stanu). Může se hrát dál, dokud do stanu nedojdou všichni.

Ale dejte si pozor! Kouzelník může stát u vchodu stanu, když se zrovna budete snažit dostat dovnitř. A to je smutné, vběhli jste mu přímo do náruče, a proto se musíte vrátit zpět na políčko s vaším diskem.

Poznámka: Na jednom políčku nemůže stát více hráčů, takže pokud se ocitnete v situaci, kdy máte vstoupit na políčko, kde už někdo stojí, můžete se rozhodnout, zda si stoupnete před něj, nebo za něj. Pokud už cestujete se svým partnerem a musíte se kvůli kouzelníkovi vracet, vrací se obě vaše figurky. Pokud vás kouzelník zmerčí, právě když stojíte na políčku, kde jste si vyzvedl svůj poslední žeton nebo partnera, zůstáváte, kde jste (váš disk je na tomto políčku).

Obsah balení: 1 hrací deska, 9 postaviček, 1 cirkusový stan, 4 disky k umístění, 10 žetonů s vybavením, 2 kostky

Warning! Contains small parts.
Choking hazard.

Achtung! Enthalt kleine Teile.
Erstickungsgefahr.

¡Advertencia! Contiene piezas pequeñas.
Peligro de asfixia.

Attention! Contient de petites pièces être ingérées.
Danger d'étouffement.

Advarsel! Indeholder små dele.
Risiko for kvælning.

Attenzione! Contiene piccole parti.
Pericolo di soffocamento.

Figyelem! A játék 3 év alatti gyermekeknek nem ajánlott,
mert lenyelhető, beszippantható apró részeket tartalmaz!

Ostrzeżenie! Produkt zawiera małe części.
Ryzyko zadławienia.

Atenție! Conține piese mici.
Sufocare pericol.

Upozornění! Obsahuje malé části.
Choking Hazard.



MARBUSHKA 2012

©bohony