

Circus

Ein Würfelspiel nach einer Idee von Richard Meininger
(Circusclown Ball-Fico), gestaltet von Ali Mitgutsch.

Ravensburger Spiele Nr. 11.419

Inhalt: 1 Spielplan, 2 Punktwürfel, 6 Spielfiguren in
6 verschiedenen Farben, Spielregel.

Ein berühmter Kinderclown und der Autor vieler bekannter Bilderbücher haben zusammen dieses Spiel gestaltet.

Auf einem Rundgang durch die lebhafteste Circusstadt gibt es vieles zu sehen. Der Spielplan ist ein unterhaltsamer Bilderbogen. Dauernd ist etwas los, und man lernt, was bei einem Besuch im Circus alles zu beachten ist. Wer auf ein gelbes Feld mit einer Nummer gerät, muß aufpassen und in der Spielregel nachschauen. Der Circusbesuch endet mit der Attraktion des Tages: man reitet auf dem Esel „Buckelbocky“ in die Manege ein. Vorsicht, festhalten! „Buckelbocky“ ist auf Abwerden dressiert.

Vorbereitung

2 bis 6 Spieler können zusammen den Circus-Rundgang erleben. Jeder Spieler wählt sich die Spielfigur einer Farbe und stellt diese auf den entsprechenden Farbpunkt unter der Kasse.

Spielbeginn

Reihum darf jeder Spieler 3mal würfeln. Mit einer „6“ erwirbt man sich die „Eintrittskarte“ und darf gleich noch einmal würfeln.

Spielverlauf

Gewürfelt wird mit 1 Würfel und entsprechend der gewürfelten Anzahl Punkte gezogen. Im Spiel darf nach einer 6 nicht noch einmal gewürfelt werden. Kommen mehrere Spielfiguren auf das gleiche Feld, behindern sie sich nicht. Damit es auf Feld 80 nicht unbequem wird, wenn mehrere auf den Ritt mit „Buckelbocky“ warten, gibt es dort eine Wartebank aus zwei roten Punkten. Wer als erster die Manege, Feld 100, erreicht, ist Sieger.



Ereignisse

- 3 Marsch auf das Ausgangsfeld zurück! Niemand darf sich ohne Eintrittskarte über den Circuszaun einschleichen.
- 5 Als 1000er Besucher 5 Punkte vorrücken.
- 8 Weder das Feuerwehrauto noch die Schlauchrolle sind zum Spielen da. 1 x aussetzen.
- 12 Darf man denn an dem Kabel der Lichtmaschine ziehen? Denkt doch, was da passieren kann! Sofort zurück auf Feld 7.
- 17 Findet einen Ring, den eine Artistin verloren hat und gibt ihn beim Portier ab. Zur Belohnung beim nächsten Wurf um das Doppelte der Würfelzahl weiterrücken.
- 20 Bekommt von Mutter Geld und holt sich auf Feld 23 ein Eis.
- 24 Die Artisten haben es nicht gerne, wenn man unangefordert ihre Wohnwagen betritt. Zurück auf 14.
- 27 Schaut dem Jongleur beim Üben zu und vergißt dabei 1 x zu würfeln.
- 29 Wie würde der Circus aussehen, wenn jeder das Eispapier auf den Boden werfen würde. 6 Punkte zurück zum Papierkorb.
- 33 Vorsicht! Die Absperrung vor den Raubtierkäfigen darf man nicht übertreten. Löwen können auch im Käfig noch sehr gefährlich werden. Vor Schreck 10 Felder zurück.
- 38 Dressieren darf nur der Dompteur die Pferde. Wer sie beunruhigt, setzt 2 x mit dem Würfeln aus.
- 42 Der Wärter freut sich, wenn man ihm Brot für die Elefanten mitbringt. Auf 46 vorrücken.
- 47 Wer beim Ponyreiten nicht fest im Sattel sitzt, kommt nur mit einer geraden Zahl weiter.
- 51 Welch ein Glück, du hast den berühmten Löwendompteur Nelson getroffen. Du bekommst ein Autogramm und rennst vor Freude 4 Felder vor.
- 56 Gut beobachtet! Du machst einen Besucher auf seine brennende Zigarette und auf das Schild "Rauchen verboten" aufmerksam. Zur Belohnung noch 1 x würfeln.
- 61 Das haben die Artisten, die hier wohnen, ganz bestimmt nicht gerne. Zurück zur Toilette auf Feld 48.
- 65 Der Biß des Affen war schmerzhaft. 1 x aussetzen, bis die Schmerzen verklungen sind.
- 69 Auf keinen Fall darf man im Requisitenzelt etwas anfassen oder gar beschädigen. Das kann das Leben der Artisten kosten. 2 x aussetzen.
- 73 Der alte Musikclown freut sich über hilfsbereite Kinder. Zur Belohnung einen Zusatzwurf.
- 77 Die Halteseile des Circuszeltes sind nicht zum Turnen da. Beim nächsten Wurf um das Doppelte der Würfelzahl zurück.
- Die Attraktion des Tages beginnt! Jetzt gilt es, auf dem Rücken von "Buckelbocky", ohne von ihm abgeworfen zu werden, die Manege zu erreichen. Wem das gelingt, der bekommt ein großes Bonbon als Belohnung.
- 80 Nicht so ängstlich! Erst mit einer geraden Zahl geht es los.
- 82 "Buckelbocky" macht seinem Namen Ehre und fängt an zu bocken. Vor Schreck zurück auf Feld 80.
- 84 Bravo! Dieser Bocksprung ist gut überstanden. 3 Felder vor.
- 88 "Buckelbocky" wälzt sich auf dem Rücken. Schnell abspringen und nochmals auf Feld 80.
- 91 "Buckelbocky" läßt seine Vorderbeine einknicken. Der Reiter fällt aus dem Sattel und versucht vergeblich, wieder aufzusitzen. 2 x aussetzen.
- 93 "Buckelbocky" bäumt sich auf und läuft 13 Felder zurück.
- 96 Mit einem Sprung erreichen "Buckelbocky" und sein Reiter die Manege, Feld 100.
- 97 "Buckelbocky" schabt sich an einem Mast. Du bist heruntergefallen und gehst zurück auf 50, um bei den Ponies reiten zu lernen.
- 98 Du warst deiner Sache schon zu sicher, hast nicht aufgepaßt und das Gleichgewicht verloren. Nochmals zum Wartebänkchen bei Feld 80.
- 100 Hurra - das Ziel ist erreicht! Zur Begrüßung großer Beifall in der Manege.