

Der
große
JAHRMARKT

EIN SPIEL VON
ROB CRAMER

ILLUSTRIERT VON
RYAN GOLDSBERRY

ÜBERBLICK

Die verschlafene Stadt Littleton erwacht jedes Jahr zur Jahrmarktsaison wieder zum Leben. Der Sommer von '37 war besonders aufregend – mehrere Betreiber kamen gleichzeitig und wetteiferten darum, die größten Attraktionen zu bauen und die meisten Besucher anzulocken. Doch nur einer von ihnen konnte den begehrten Preis für DEN GROSSEN JAHRMARKT gewinnen.

Verdient Punkte, indem ihr **Attraktionen baut**, **Besucher zufriedenstellt** und **Tickets erhaltet**. Lasst dabei die Wertungsziele nicht außer Acht, denn diese sind viele Punkte wert. Das Spiel endet nach sieben Runden. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt!

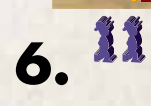
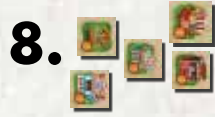
INHALT

- 52 Attraktionsplättchen
 - 10 winzige Attraktionen
 - 10 kleine Attraktionen
 - 10 mittlere Attraktionen
 - 10 große Attraktionen
 - 12 riesige Attraktionen
- 84 Fundamentplättchen
- 1 Waggon-Plan
- 4 Spielertableaus
- 32 Aktionsfiguren (8 Figuren für jeden Spieler)
- 40 Besucher
- 8 Jahrmarktschreier
- 80 Tickets
- 14 „Tricks der Zunft“-Karten
- 1 Rundenmarker
- 1 Startspielermarker

AUFBAU

1. Legt den **Waggon-Plan** in die Mitte des Tisches und stellt den **Rundenmarker** auf das Feld ganz links (*Sonntag*) der Rundenleiste.
2. Mischt alle 84 **Fundamentplättchen**, teilt sie auf zwei verdeckte Stapel mit je 42 Plättchen auf und legt sie auf die beiden Felder mit der 1 auf dem Waggon-Plan. Zieht 4 Fundamentplättchen und legt jeweils eines offen auf die Felder 2 bis 5 auf dem Waggon-Plan.
3. Mischt die 14 „**Tricks der Zunft**“-Karten. Zieht 3 Karten und legt sie offen neben den Waggon-Plan. Der Rest kommt zurück in die Schachtel.
4. Bildet aus den 50 **Tickets** einen allgemeinen Vorrat.
5. Alle erhalten ein **Spielertableau** und die 8 **Aktionsfiguren** der dazu passenden Farbe. (Die *Aktionsfiguren haben unterschiedliche Formen.*) Stellt eure 5 Aktionsfiguren neben die 5 Aktionsfelder links auf eurem Tableau und legt die verbliebenen 3 Figuren als persönlichen Vorrat in die Nähe eures Spielertableaus.
6. Bildet aus den 30 **Besuchern** einen Vorrat. Nehmt euch jeweils 2 Besucher und stellt sie auf die beiden Eingangsfelder unten auf eurem Tableau.
7. Bildet aus der folgenden Anzahl **Jahrmarktschreier** einen allgemeinen Vorrat:
 - **2 Spieler:** 5 Jahrmarktschreier
 - **3 Spieler:** 6 Jahrmarktschreier
 - **4 Spieler:** 8 JahrmarktschreierDie übrigen Jahrmarktschreier kommen zurück in die Schachtel.
8. Bildet aus den **Attraktionsplättchen**, nach Größe sortiert (*Zahl auf dem Plättchen*), einen Vorrat:
 - **2 Spieler:** 5 Attraktionen pro Größe
 - **3 Spieler:** 6 Attraktionen pro Größe
 - **4 Spieler:** 8 Attraktionen pro GrößeDie übrigen Attraktionen kommen zurück in die Schachtel.
9. Wer zuletzt auf einem Jahrmarkt war, erhält den **Startspielermarker** beginnt die Partie.





EINE RUNDE SPIELEN

Der **große Jahrmarkt** wird über 7 Runden (Tage) gespielt. Ihr führt pro Runde 5 Züge durch, beginnend mit dem Startspieler.

Befolge **in deinem Zug** nacheinander diese Schritte:

1. Setze eine Aktionsfigur ein und führe eine Aktion aus, wie in *Aktion ausführen* beschrieben (s. unten).
2. Prüfe, ob du einen der Tricks der Zunft erfüllt hast, wie in *Tricks der Zunft* beschrieben (s. Seite 5).

Führt nacheinander so lange Züge aus, bis jeder Spieler 5 Züge hatte (und so alle 5 Aktionsfiguren eingesetzt hat). Damit endet auch die Runde.

Am Ende einer Runde legt ihr eure 5 Aktionsfiguren neben euer Spielertableau. Rückt den Rundenmarker auf den nächsten Tag und gebt auch den Startspielermarker weiter nach rechts. Der neue Startspieler darf jetzt seinen ersten Zug machen.



Am Ende der 7. Runde endet das Spiel (s. *Das Spiel beenden* auf Seite 6).

AKTION AUSFÜHREN

Nimm eine deiner Aktionsfiguren, die noch nicht eingesetzt worden ist, und stelle sie auf eine leere **Aktionszahl** links auf deinem Spielertableau. Je höher diese Zahl ist, desto besser wird deine Aktion sein!

Führe dann **eine** dieser Aktionen aus:

1. Lege ein Fundament
2. Baue eine Attraktion
3. Bewege einen Besucher

Du kannst eine Aktion nur dann wählen, wenn du sie auch durchführen kannst.



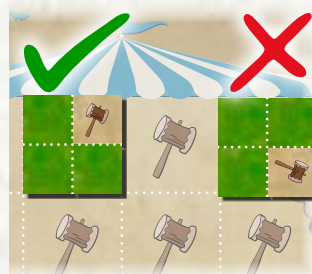
Ein Fundament legen

Nimm ein Fundamentplättchen von einem Waggonfeld, das **maximal so groß wie deine Aktionszahl** ist.



Beispiel: Wenn deine Figur auf der Aktionszahl 3 steht, könntest du ein Plättchen von den Feldern 1, 2 und 3 des Waggon-Plans nehmen.

Lege dieses Plättchen offen auf ein beliebiges leeres Feld der Marktfläche auf deinem Tableau. Orientiere es so, dass seine Bauplätze (Hammersymbole) in dieselbe Richtung zeigen wie die Hämmer auf der Marktfläche.



Hast du ein offenes Plättchen genommen, schiebe die Plättchen von rechts heran, um die Lücke zu schließen. Nimm dann ein Plättchen von einem der verdeckten Stapel und lege es offen auf das 5-er Feld.

Hast du ein verdecktes Plättchen genommen, darfst du entscheiden, den Waggon-Plan aufzuräumen: Wirf alle dort liegenden, offenen Plättchen ab und lege sie auf einen offenen Ablagestapel in der Nähe. Nimm dann Plättchen von einem der 1-er Stapel und fülle alle leeren Felder mit offenen Plättchen auf.

(Ihr dürft den Ablagestapel nicht durchsuchen. Sollte einer der beiden 1-er Stapel je leer sein, mischt den Ablagestapel und bildet einen neuen Waggon-Stapel.)

Was ist auf einem Fundament?

Fundamente haben 2 Feldarten:

Gehwege und **Bauplätze**.

Besucher dürfen sich nur entlang der Gehwege bewegen und Attraktionen dürfen nur auf Bauplätzen gebaut werden.



Gehweg



Bauplatz

EINE ATTRAKTION BAUEN

Nimm ein Attraktionsplättchen aus dem Vorrat. Seine Größe (Zahl) darf **nicht größer als deine Aktionszahl** sein.



Beispiel: Ist deine Aktionszahl 3, könntest du eine Attraktion der Größe 1, 2 oder 3 wählen.

Lege dieses Attraktionsplättchen auf deine Marktfläche und zwar so, dass es auf Bauplätzen, die **auf Fundamentplättchen** abgebildet sind, liegt (nicht auf Gehwegen, Eingangsfeldern, anderen Attraktionen oder den großen Hämmern der leeren Marktfläche-Felder). Attraktionen dürfen in **beliebige** Richtung gedreht und gewendet werden.



EINEN BESUCHER BEWEGEN

Du kannst einen Besucher so viele angrenzende Felder weit bewegen, wie deine **Aktionszahl** angibt, **plus 1 Feld pro Jahrmarktschreier** auf deiner Marktfläche.

Wenn wir **angrenzend** sagen, meinen wir **rauf, runter, links oder rechts**. Nicht diagonal!

Besucher dürfen nur auf Gehwegen laufen (nicht auf Bauplätzen, Attraktionen, leeren Marktflächen-Feldern oder Eingangsfeldern)! Besucher dürfen nicht auf oder durch Felder mit anderen Besuchern oder Jahrmarktschreier laufen und sie dürfen nicht auf demselben Feld landen, von dem sie losgelaufen sind.

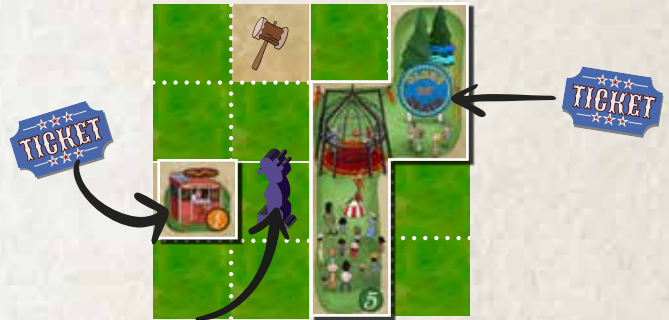


4

AN ATTRAKTIONEN STEHENBLEIBEN

Wenn ein Besucher seine Bewegung an ein Attraktionsplättchen angrenzend beendet, lege ein Ticket auf ein leeres Feld von **jeder** angrenzenden Attraktion. Tickets können auf jedem Feld eines Attraktionsplättchens abgelegt werden, selbst auf Feldern, die nicht an den Besucher angrenzen.

Eine Attraktion kann so viele Tickets aufnehmen, wie sie Felder groß ist. (Eine Attraktion der Größe 2 kann also bis zu 2 Tickets aufnehmen.)



ZUM ZIRKUSZELT GEHEN

Besucher können sich nicht über den Rand der Marktfläche hinaus bewegen, aber sie können von jedem der obersten Felder der Marktfläche das Zirkuszelt betreten. Sobald im Zirkuszelt angekommen, läuft der Besucher nicht weiter und gibt auch keine Tickets mehr an Attraktionen aus. Im Zelt können beliebig viele Besucher stehen.



DIE EINGÄNGE SIND LEER

Nachdem du deinen Besucher bewegt hast und beide Eingänge leer sind, machst du Folgendes:

- **Eingang auffüllen.** Nimm 2 Besucher aus dem Vorrat und stelle sie auf deine beiden Eingänge.
- **Mitarbeiter hinzufügen.** Nimm einen Jahrmarktschreier (wenn vorhanden) aus dem Vorrat und stelle ihn auf einen beliebigen leeren Gehweg deiner Marktfläche. Wenn du keine leeren Gehwege hast, bleibt der Jahrmarktschreier im Vorrat.

Was machen Jahrmarktschreier?

Immer, wenn du einen Besucher bewegst, darfst du ihn pro Jahrmarktschreier auf deiner Marktfläche 1 zusätzliches Feld bewegen. Schreier blockieren jedoch den Weg von Besuchern, bewegen sich nicht und besuchen keine Attraktionen.



TRICKS DER ZUNFT

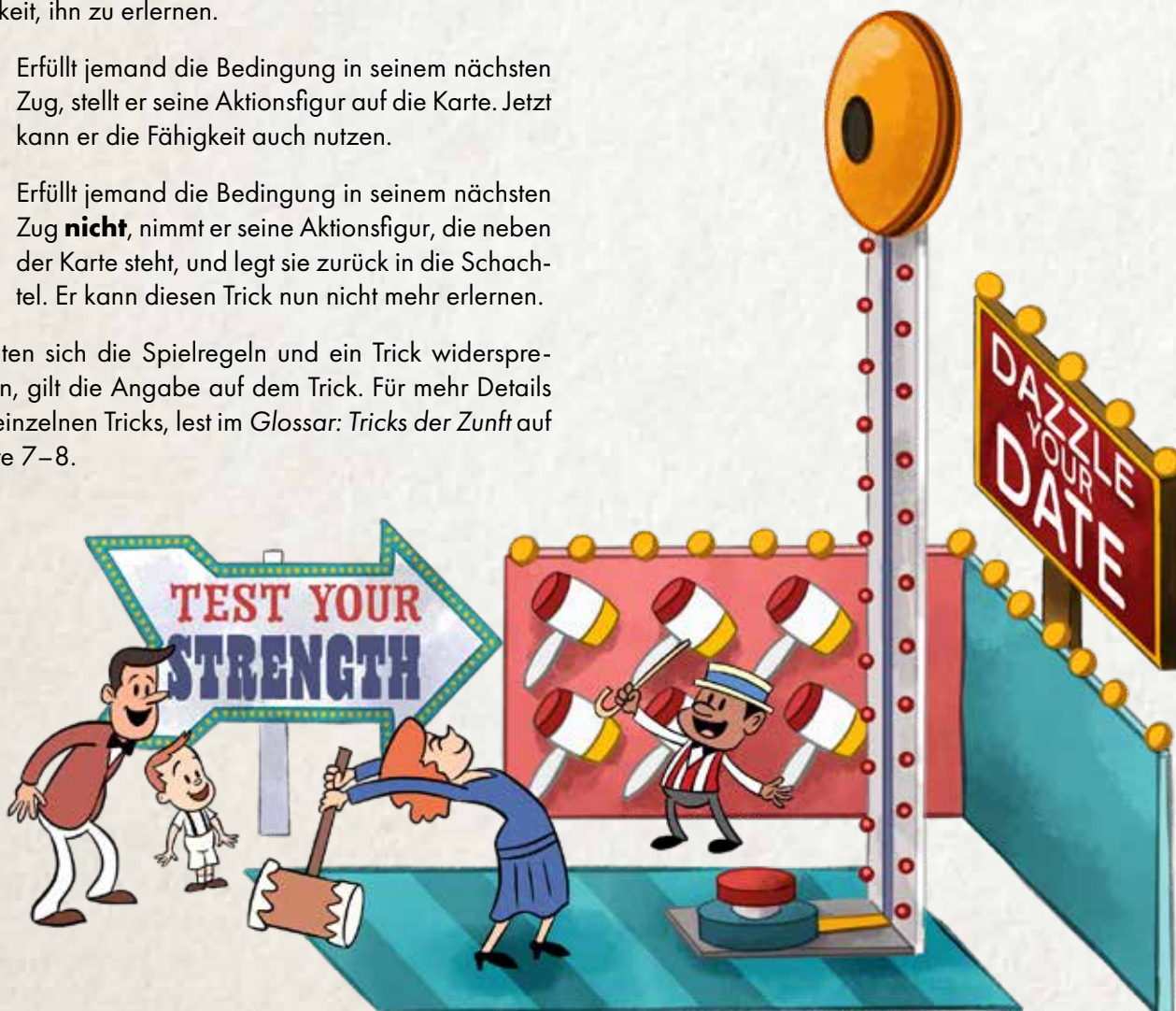
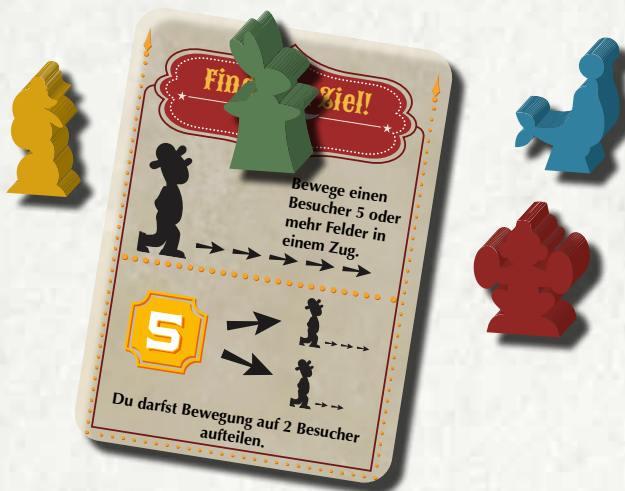
Die Tricks der Zunft sind mächtige Fähigkeiten, die die Regeln für dich erweitern können.

Nachdem du eine Aktion ausgeführt hast, prüfe, ob du die Bedingungen auf einer oder mehreren der „Tricks der Zunft“-Karten erfüllt hast. Falls ja, nimm eine Aktionsfigur aus deinem persönlichen Vorrat und stelle sie auf die entsprechende(n) Karte(n). Jetzt darfst du mit Beginn deines nächsten Zuges ihre Fähigkeit nutzen.

Erfüllt jemand die Bedingung eines Tricks, **müssen** alle anderen **diese Bedingung in ihrem nächsten Zug auch erfüllen**, um den Trick zu erlernen. Als Gedächtnisstütze dafür stellen sie eine ihrer Aktionsfiguren neben den Trick. Schaffen sie das nicht, haben sie für den Rest der Partie nicht mehr die Möglichkeit, ihn zu erlernen.

- Erfüllt jemand die Bedingung in seinem nächsten Zug, stellt er seine Aktionsfigur auf die Karte. Jetzt kann er die Fähigkeit auch nutzen.
- Erfüllt jemand die Bedingung in seinem nächsten Zug **nicht**, nimmt er seine Aktionsfigur, die neben der Karte steht, und legt sie zurück in die Schachtel. Er kann diesen Trick nun nicht mehr erlernen.

Sollten sich die Spielregeln und ein Trick widersprechen, gilt die Angabe auf dem Trick. Für mehr Details zu einzelnen Tricks, lest im *Glossar: Tricks der Zunft* auf Seite 7–8.



DAS SPIEL BEENDEN

Das Spiel endet nach der 7. Runde.

Zählt bei Spielende eure Punkte wie folgt zusammen:

- **Attraktionssets:** Erhalte Punkte für jedes Set aus Attraktionen derselben Größe auf deiner Marktfläche, wie unten angegeben. Auf jeder Attraktion im Set muss mindestens 1 Ticket liegen.

| | Set aus 3 | Set aus 4 | Set aus 5 |
|---------------|-----------|-----------|-----------|
| Winzig | 3 | 5 | 10 |
| Klein | 5 | 8 | 13 |
| Mittel | 8 | 12 | 19 |
| Groß | 12 | 18 | 26 |
| Riesig | 18 | 25 | 35 |

- **Attraktionsvielfalt:** Erhalte 22 Punkte, wenn deine Marktfläche mindestens 1 Attraktion jeder Größe (insg. 5) hat. Auf jeder Attraktion muss mindestens 1 Ticket liegen.

Kein Ticket, keine Punkte!



Wir betonen es noch einmal: Wenn eine Attraktion keine Tickets hat, wird sie in keiner Weise gewertet. Es hat sich schließlich niemand damit vergnügt!

- **Besucher im Zirkuszelt:** Erhalte Punkte basierend auf der Anzahl Besucher im Zirkuszelt.

| # Besucher | Punkte |
|------------|--------|
| 1 | 3 |
| 2 | 6 |
| 3 | 10 |
| 4+ | 15 |

- **Tickets:** Erhalte 12 Punkte, wenn mindestens 15 Tickets auf deiner Marktfläche liegen.
- **Jahrmarktschreier:** Erhalte 3 Punkte pro Jahrmarktschreier auf deiner Marktfläche.
- **Verliere 1 Punkt pro sichtbarem Hammersymbol auf deiner Marktfläche.** (Egal, ob sie auf leeren Marktfläche-Feldern oder leeren Bauplätzen sind.)



Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt von den Beteiligten, wer sich die meisten Tricks der Zunft angeeignet hat. Herrscht weiterhin Gleichstand, gewinnt, wer die meisten Tickets auf der Marktfläche hat. Herrscht **immer noch** Gleichstand, erhalten alle Beteiligten den Preis für den größten Jahrmarkt.



Beispiel: Das Spiel ist vorbei. Du hast 3 Jahrmarktschreier, 12 Tickets, 2 Besucher im Zirkuszelt und 8 Attraktionen mit Tickets: 1 winzige, 3 kleine, 1 mittlere, 2 große und 1 riesige. Du hast jedoch auch 2 Attraktionen ohne Tickets und 4 sichtbare Hämmer.

Zunächst erhältst du 42 Punkte: 9 Punkte für die 3 Jahrmarktschreier, 6 Punkte für die 2 Besucher im Zirkuszelt, 22 Punkte für den Bau jeweils einer Attraktion pro Größe mit Tickets und 5 Punkte für das Set aus 3 kleinen Attraktionen.

Du hast nicht genug Tickets, um für sie die 12 Punkte zu erhalten. Außerdem verlierst du 4 Punkte für die sichtbaren Hämmer. Deine Schlusswertung ist also $42 - 4 = 38$ Punkte.

Auf unserer Homepage findet ihr alles rund um den großen Jahrmarkt.

www.skellig-games.de



GLOSSAR: TRICKS DER ZUNFT

"BESTICH DIE PRÜFER!"

Ziel: Stelle eine durchgängige diagonale Linie aus 4 Fundamenten auf deiner Marktfläche fertig.

Fähigkeit: Immer, wenn du ein Fundamentplättchen legst, darfst du es nach links oder rechts drehen. Du darfst es nur um 90 Grad drehen, nicht um 180.

"KREIERE EIN WUNDER!"

Ziel: Verfüge über 5+ Attraktionen ohne Tickets. Die Größe der Attraktionen spielt keine Rolle.

Fähigkeit: Du darfst die Größe einer Attraktion bei der Wertung verändern. Du darfst 1 Attraktion wählen, die als eine Größe kleiner oder größer gewertet wird. Sie benötigt für die Wertung nach wie vor ein Ticket.

"FINDE EIN ZIEL!"

Ziel: Bewege einen Besucher 5 oder mehr Felder in einem einzigen Zug. Der Besucher darf dabei nicht zurück auf Felder laufen, über die er in diesem Zug bereits gelaufen ist.

Fähigkeit: Du darfst Bewegung auf 2 Besucher aufteilen. Wenn du die *Einen Besucher bewegen*-Aktion ausführst, darfst du die Bewegung auf 2 Besucher aufteilen. Dabei muss die Bewegung des einen Besuchers abgeschlossen sein, bevor du den zweiten bewegst. Jeder Besucher gibt wie sonst auch Tickets auf angrenzenden Attraktionen aus. Jahrmarkt-schreier fügen der Aktion insgesamt Zusatzbewegung hinzu, aber nicht für jeden Besucher einzeln.

"HALTE DIE MENGE IN BEWEGUNG!"

Ziel: Bringe einen Besucher ins Zirkuszelt.

Fähigkeit: Besucher dürfen einander gratis passieren. Du darfst Besucher über ein Feld mit einem anderen Besucher bewegen. Diese Bewegung kostet keinen Bewegungspunkt. Die Bewegung des Besuchers muss jedoch auf einem leeren Feld enden.

"MACH EIN SPEKTAKEL!"

Ziel: Baue eine Attraktion auf 3 Fundamenten. Es spielt keine Rolle, wie viele Felder jedes Fundaments die Attraktion abdeckt.

Fähigkeit: Ignoriere die Wertungsstrafe für leere Marktflächen-Felder. Bei der Wertung werden leere Marktflächen-Felder mit 0 anstelle von -1 Punkten berücksichtigt. Unbedeckte Bauplätze auf Fundamentplättchen werden jedoch noch immer mit -1 Punkten gewertet.

"ÖFFNE FRÜH!"

Ziel: Besitze 8+ Fundamente.

Fähigkeit: Attraktionen, die neben Besuchern gebaut werden, erhalten sofort Tickets. Wenn du die *Eine Attraktion bauen*-Aktion ausführst und dabei eine Attraktion neben mindestens einem Besucher baust, legst du sofort Tickets in Höhe der Anzahl angrenzender Besucher auf dieser Attraktion ab.

"ETWAS TASCHENDIEBSTAHL"

Ziel: Stelle eine Spalte aus Fundamenten fertig.

Fähigkeit: Lege vor der Wertung 1 Ticket auf 1 Attraktion. Bei Spielende darfst du 1 Ticket auf 1 Attraktion mit einem leeren Feld auf deiner Marktfläche ablegen.



"POSTER ÜBERALL IN DER STADT"

Ziel: Stelle eine Zeile aus Fundamenten fertig.

Fähigkeit: Du darfst unter die obersten verdeckten Fundamente blicken. Wenn du die *Ein Fundament legen*-Aktion ausführst und bevor du eine Aktionszahl wählst, darfst du unter eines das oberste verdeckte Plättchen eines der beiden Stapel blicken, bevor du ein Plättchen nimmst. Wenn du das machst, musst du darauf die *Ein Fundament legen*-Aktion ausführen.

"MACH EIN GROSSES TAMTAM!"

Ziel: Bewege 2 Besucher über die Mitte deiner Marktfläche hinaus. Anders ausgedrückt: In die beiden oberen Fundamentreihen hinein.

Fähigkeit: Besucher dürfen diagonal laufen. Deine Besucher können sich diagonal auf den Gehwegen bewegen. (Dein Besucher muss dennoch orthogonal angrenzend an eine Attraktion stehen, damit er dort ein Ticket abgeben kann.)

"DER KASSENMAGNET"

Ziel: Besitze eine Attraktion mit 3 Tickets.

Fähigkeit: Besucher dürfen auf Bauplätzen laufen. Deine Besucher können nun zusätzlich auch auf Bauplätzen laufen. Sie hinterlassen wie gewohnt Tickets auf angrenzenden Attraktionen, wenn sie auf einem Bauplatz stehen bleiben. Sie können nicht auf leere Marktfläche-Felder laufen. Du kannst keine Attraktion auf einem Bauplatz, auf dem ein Besucher steht, bauen. Bei der Wertung werden Bauplätze mit Besuchern darauf ebenfalls mit jeweils -1 Punkt gewertet.

"SEI GEWIEFT!"

Ziel: Versammle 3 Besucher in einer zusammenhängenden Gruppe. Jeder Besucher muss an einen anderen Besucher in dieser Gruppe angrenzen.

Fähigkeit: Du darfst ein Fundamentplättchen vom nächsthöheren Waggon-Feld nehmen. Wenn du die *Ein Fundament legen*-Aktion ausführst, darfst du ein Fundamentplättchen auch von dem Waggon-Feld nehmen, das um 1 größer ist als deine Aktionszahl.

"TICKETFALLE"

Ziel: Bringe einen Besucher dazu, seine Bewegung angrenzend an 3 Attraktionen zu beenden. Dies kann durch den „Beschwerte Dosen“-Trick ausgelöst werden.

Fähigkeit: Du darfst den Bau auf 2 Attraktionen aufteilen. Wenn du die *Eine Attraktion bauen*-Aktion ausführst, darfst du 2 Attraktionen (anstelle von 1) bauen, die zusammen die Größe deiner Aktionszahl haben.

"SCHWACH AUFGEBLASENE BALLONS"

Beim Aufbau: Lege 2 zusätzliche zufällige Attraktionen pro Größe als Reserve neben den Waggon-Plan.

Ziel: Baue eine Attraktion angrenzend an 2 andere Attraktionen.

Fähigkeit: Du darfst Attraktionen aus der Reserve bauen. Wenn du die *Eine Attraktion bauen*-Aktion ausführst, darfst du stattdessen eine Attraktion aus der beim Aufbau bereitgestellten Reserve wählen.

"BESCHWERTE DOSEN"

Ziel: Besitze 5 Tickets auf deinen Attraktionen. Die Tickets können auf einer beliebigen Anzahl an Attraktionen verteilt sein.

Fähigkeit: Besucher verteilen Tickets auf diagonal angrenzenden Attraktionen. Wenn ein Besucher seine Bewegung diagonal an Attraktionen angrenzend beendet, darfst du auf diesen Attraktionen Tickets ablegen, als würden sie regulär angrenzen. Zusätzlich werden weiterhin Tickets auf orthogonal angrenzenden Attraktionen abgelegt.



GLOSSAR: ATTRAKTIONEN

Attraktionen kommen in fünf Größen vor und decken die ihrer Größe entsprechende Anzahl an Bauplätzen ab.

Winzig (Größe 1): Popcorn-Stand, Zuckerwatte, Corn Dogs, Karamelläpfel und Trichterkuchen-Bude



Klein (Größe 2): Wahrsagerin, Ratespiel, Ponyreiten, Leierkasten und Tauchbecken



Mittel (Größe 3): Dosenwerfen, Hau den Lukas, Ballondarts, Fischteich und Schießbude



Groß (Größe 4): Feuerspucker, Magier, Seiltänzerin, Wachsfigurenkabinett und Strong Man



Riesig (Größe 5): Liebestunnel, Wild-West-Show, Karussell, Funhouse, Autoscooter, Riesenrad, Turmspringen, Spiegelkabinett, Kettenkarussell, Globe of Death, Whip Ride und Achterbahn.



DIE EINZIGE SHOW DER STADT (SOLO)

Du magst zwar diesen Sommer der einzige Aussteller hier sein, aber das heißt nicht, dass es leicht wird.

Dein Ziel ist es, 2 Attraktionen jeder Größe zu bauen, jede mit Tickets zu versorgen und dabei keinerlei Bauplätze mehr offen zu haben.

Du erhältst Punkte für Jahrmarktschreier, Besucher im Zirkuszelt, erlernte Tricks und zusätzlich gebaute Attraktionen. Du verlierst Punkte für sichtbare Bauplätze.

AUFBAU

Baue das Spiel nach den normalen Regeln von Schritt 1 bis 6 auf.

- Bilde in Schritt 7 einen Vorrat aus 3 **Jahrmarktschreiern**.
- Bilde in Schritt 8 einen Vorrat aus 3 zufälligen **Attraktionsplättchen** pro Größe.
- In Schritt 9 benötigst du den **Startspielermarker** nicht, aber du kannst ihn nutzen, wenn du möchtest.

EINE RUNDE SPIELEN

Wie im Mehrspielerspiel stellst du in jedem Zug eine deiner Figuren auf eine Aktionszahl und führst eine Aktion aus. Sobald alle 5 Zahlen abgedeckt sind, räumst du die Figuren ab und rückst den Rundenmarker 1 Tag weiter.

TRICKS DER ZUNFT

Wenn du das Ziel eines Tricks der Zunft erfüllst, nimm den Trick und lege ihn neben dein Tableau.

Tricks bleiben nicht für immer liegen! Entferne am Ende der 2., 3. und 4. Runde den 1., 2. oder 3. Trick (von links nach rechts), wenn du sein Ziel bis dahin noch nicht erfüllt hast.

DEN WAGGON-PLAN AUFRÄUMEN

Am Ende jeder Runde **musst** du den Waggon-Plan aufräumen. (Du darfst auch zusätzlich, wie sonst auch, den Waggon-Plan jedes Mal aufräumen, wenn du ein Fundamentplättchen von einem 1-er Stapel nimmst.)

DAS SPIEL BEENDEN

Das Spiel endet nach 7 Runden. Ignoriere die Wertung des Mehrspielerspiels und werte stattdessen folgendermaßen:

- Erhalte 1 Punkt pro Jahrmarktschreier auf deiner Marktfläche.
- Erhalte 1 Punkt für jeden erlernten Trick der Zunft.
- Erhalte 1 Punkt pro Besucher im Zirkuszelt.
- Erhalte 1 Punkt pro Set aus allen 3 Attraktionen einer Größe auf deiner Marktfläche, von denen jedes mindestens 1 Ticket hat.
- Erhalte 1 Punkt pro Attraktion, die **mindestens 2 Tickets** hat.

Ziehe folgendermaßen Punkte ab:

- Ziehe 1 Punkt pro sichtbarem Bauplatz auf deiner Marktfläche ab.
- Ziehe 2 Punkte ab, wenn du nur eine Attraktion einer Größe mit Tickets auf deiner Marktfläche hast oder ziehe 4 Punkte ab, wenn du keine Attraktion einer Größe hast.

Wenn deine Wertung über 0 liegt, hast du gewonnen! Vergleiche deine Wertung mit der Tabelle unten, um zu sehen, wie die Stadt dich wahrnimmt.

| | |
|------|---------------|
| ≤ 0: | Vergessen |
| 1-4 | Im Gedächtnis |
| 5-8 | Anerkannt |
| 9-11 | Verehrt |
| 12+ | Legendär |

MITWIRKENDE

Spielidee: Rob Cramer

Entwicklung: Jeff Beck

Grafik: Ryan Goldsberry

Regel: Joshua Yearsley

Deutsche Übersetzung & Satz: Lisa P. Reitz

Korrekturleser: Sebastian Bleek, Heike Chmiel, Ute Neubauer-Kreibaum



Deutsche Version
© 2023 Skellig Games GmbH
Verlag für Gesellschaftsspiele
Parkweg 6 • 35452 Heuchelheim
www.skellig-games.de

1. Auflage V. 10/23



