

Spectaculum

Taucht ein in die bunte Welt der Wahrsager und Schlangentänzer. Kommt mit in eine Zeit, als Mensch und Tier es noch verstanden, durch Kunststücke, Gesang und Geschichten ganze Dörfer zu verzaubern.

Ihr bestimmt die Wege, auf denen vier Gauklertrups durch das Königreich ziehen. Auf ihren Reisen ernten sie viel Applaus, aber auch so manches Mal Spott. Mit eurem Geld unterstützt ihr einzelne Gaukler, solltet aber zusehen, dass es vor allem die erfolgreichen sind. Denn nur ihre spektakulären Auftritte spülen neues Geld in eure Kassen. Am Ende gewinnt, wer sich als der weitsichtigste Gönner herausstellt und das meiste Geld verdient hat.

1. Spielmaterial

44 Gauklerkarten



Im Spiel gibt es insgesamt 4 Gauklertrups. Jeder Gauklertrupp hat eine andere Farbe und besteht aus 11 Gauklern. Die Gauklertrups können von allen Spielern mit Geld unterstützt werden. **Hinweis:** Im Spiel ist es egal, welche Art Gaukler auf einer Karte abgebildet ist. Wichtig ist allein die Kartenfarbe.

96 Wandersteine



Jeder Wanderstein gehört zur Farbe des jeweiligen Gauklertrups. Die Wandersteine werden während des Spiels zufällig gezogen und auf die Felder des Spielplans gelegt. Damit bestimmt ihr, wohin der Gauklertrupp der jeweiligen Farbe reist.

1 Spielplan



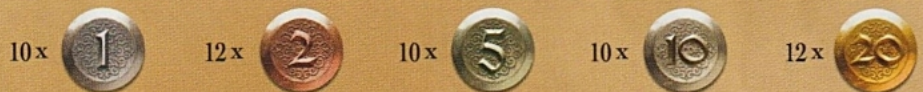
Der Spielplan zeigt das Königreich mit dem Königshof in der Mitte. Am Rand liegen die Stammsitze der 4 Gauklertrups. Zu jedem Stammsitz gehört eine Ruhmesleiste, auf der festgehalten wird, wie viel Ansehen der jeweilige Trupp genießt.

48 Dorfplättchen



Die Dorfplättchen liegen auf dem Spielplan. Zu jedem Dorf könnt ihr einen Gauklertrupp reisen lassen. Je nach Art des Plättchens steigt oder fällt das Ansehen des Gauklertrups. Manchmal erhaltet ihr auch Geld oder müsst etwas zahlen.

54 Münzen (Dukaten)



4 Markierungssteine



1 Leinenbeutel



4 Übersichtskarten



2. Spielziel

Eure Aufgabe ist eigentlich ganz einfach: Ihr müsst so viele Dukaten wie möglich verdienen! Jeder der 4 Gauklertrups hat ein Ansehen, das durch Auftritte in den verschiedenen Dörfern steigen und fallen kann. Je höher das Ansehen eines Gauklertrups ist, desto mehr Geld sind die Gaukler dieses Trups wert.

Ihr könnt einzelne Gaukler:

1. mit Geld **unterstützen** (im Spiel nennen wir das: in eure Gunst aufnehmen)
2. aus eurer Gunst **entlassen** (wofür ihr Geld in Höhe des Ansehens erhaltet)

Je höher also das Ansehen eines eurer Gaukler steigt, desto mehr Geld könnt ihr mit ihm verdienen.

3. Spielvorbereitung

1 Legt den Spielplan in die Tischmitte.

2 Mischt die **Dorfplättchen** und verteilt sie **zufällig offen** auf sämtliche Dorffelder des Spielplans. Auf jedem Dorffeld muss ein Plättchen liegen. Die anderen Felder und der Königshof müssen frei bleiben.



3 Die **Gauklerkarten** werden nach den 4 Farben sortiert und als offene Stapel neben die Ruhmesleisten der jeweiligen Farbe gelegt.



4 Platziert auf der „5“ jeder **Ruhmesleiste** den **Markierungsstein** gleicher Farbe. (Das Ansehen jedes Gauklertrupps hat zu Beginn also den Wert 5.)

5 Zu Beginn des Spiels befinden sich bereits Gaukler in eurer Gunst: Jeder von euch nimmt sich von **jeder Farbe** je 1 beliebige **Gauklerkarte**. Die Karten legt ihr offen vor euch aus, damit sie von jedem eingesehen werden können.



6 Sortiert die **Münzen** nach ihren Werten und platziert sie oberhalb des Spielplans. Dann erhält jeder von euch insgesamt **20 Dukaten**. (Euer Geld dürft ihr während des Spiels übrigens verdeckt halten.)



7 Legt sämtliche **Wandersteine** in den Beutel und mischt sie gut durch. Danach zieht jeder von euch **3 Wandersteine** aus dem Beutel und behält sie zunächst verdeckt in der Hand.



4. Spielablauf

Derjenige von euch, der es am ehesten mit dem starken Frauenzimmer aufnehmen kann, wird Startspieler. Danach läuft das Spiel im Uhrzeigersinn reihum. Wenn du an die Reihe kommst, legst du zunächst die 3 Wandersteine aus deiner Hand vor dich hin. Danach tust du im Wesentlichen 3 Dinge:



Du darfst bis zu **2 Gaukleraktionen** durchführen.

Je Gaukleraktion darfst du:

- a) einen Gaukler in deine Gunst **aufnehmen** ODER
- b) einen Gaukler aus deiner Gunst **entlassen**.



Du musst die **3 Wandersteine** auf den Spielplan legen und so die Gauklertrupps durch das Land reisen lassen.



Am Ende deines Zuges ziehst du wieder **3 Wandersteine** aus dem Beutel und behältst sie bis zu deinem nächsten Zug in der Hand.

Die 3 Wandersteine **musst** du auf den Spielplan legen. Die Gaukleraktionen sind dagegen **freiwillig**. Du kannst in deinem Zug also zwei, eine oder auch gar keine Gaukleraktion ausführen.

Wichtig: Gaukleraktionen darfst du nur **VOR** und **NACH** dem Legen der 3 Wandersteine ausführen – aber nicht dazwischen.

D.h. das Legen der 3 Wandersteine muss unmittelbar aufeinander folgen und darf nicht durch Gaukleraktionen unterbrochen werden.

Beispiele: **Richtig:** Du führst eine Gaukleraktion aus, legst dann die 3 Steine und führst danach deine zweite Gaukleraktion aus.
Auch richtig: Du legst zuerst die 3 Steine und führst dann eine oder zwei Gaukleraktionen aus.
Falsch: Du legst einen Stein, führst dann eine Gaukleraktion aus und legst danach die übrigen zwei Steine.



4.1 Gaukleraktionen

a) Einen Gaukler in deine Gunst aufnehmen

Du nimmst einen Gaukler in deine Gunst auf, indem du eine beliebige Gauklerkarte von einem der 4 Kartestapel nimmst und vor dir auslegst. Dafür zahlst du so viel Geld in den Vorrat, wie es dem Ansehen des Gauklertrupps entspricht (=Position des Markierungssteins auf der Ruhmesleiste). Steht der Markierungsstein auf einer „0“, erhältst du die Karte kostenlos.

b) Einen Gaukler aus deiner Gunst entlassen

Du entlässt einen Gaukler aus deine Gunst, indem du eine beliebige Gauklerkarte, die vor dir liegt, zurück auf den jeweiligen Stapel neben dem Spielplan legst. Dafür erhältst du so viele Dukaten, wie es dem Ansehen des Gauklertrupps entspricht.

Hinweise:

- Jeder Spieler darf vor sich beliebig viele Gauklerkarten liegen haben.
- Ist ein Stapel leer, kann vorerst kein neuer Gaukler von dort in die eigene Gunst aufgenommen werden.

Beispiel:
Nimmst du einen blauen Gaukler in deine Gunst auf, musst du dafür 4 Dukaten in den Vorrat zahlen. (Da der blaue Markierungsstein auf der „4“ steht.)

Entlässt du einen gelben Gaukler aus deiner Gunst, erhältst du dafür 6 Dukaten aus dem Vorrat. (Da der gelbe Markierungsstein auf der „6“ steht.)



4.2 Gauklertrupps durchs Land reisen lassen



Hierzu legst du deine 3 Wandersteine auf den Spielplan. Wenn du einen Stein auf einem Feld platzierst, bedeutet das, dass der Gauklertrupp dieser Farbe dorthin reist.

Du darfst einen Wanderstein nicht auf jedes beliebige Feld legen. Es muss sich um ein freies Feld handeln, das entweder an den

Stammssitz des gleichfarbigen Gauklertrupps oder an einen **anderen Wanderstein** gleicher Farbe angrenzt.

Auf jedem Feld darf nur ein Wanderstein liegen. Sollte es einmal nicht möglich sein, einen Wanderstein nach den obigen Regeln zu platzieren, wird er einfach aus dem Spiel genommen und an seiner Stelle ein neuer Wanderstein aus dem Beutel gezogen.

Beispiel:
Alle Felder mit Häkchen dürfen mit einem roten Wanderstein belegt werden.



Auf vielen Feldern liegen **Dorfplättchen**. Lässt du einen Trupp zu einem Feld mit Plättchen oder dem Königshof reisen, legst du den Wanderstein einfach darauf. Dadurch wird ein Ereignis ausgelöst, dass ihr sofort ausführen müsst. (Die Ereignisse beziehen sich stets auf den Gauklertrupp in der Farbe des gelegten Wandersteins und gelten für alle Spieler.)

Es gibt folgende Ereignisse:



Pfaffenlächeln: Es ist der Gauklertruppe durch eine tolle Vorstellung gelungen, dem strengen Pfaffen des Ortes ein Lächeln zu entlocken. Das **Ansehen** des Trupps **steigt um 1** (der Markierungsstein auf der Ruhmesleiste wird 1 Feld vorgeschoben).



Heldentat: Es ist doch immer gut, ein starkes Frauenzimmer dabei zu haben. Egal ob es Bürgermeisterkinder sind, die vom Baum fallen oder Ochsen, die aus dem Schlamm gezogen werden müssen. Weil das starke Frauenzimmer mal wieder rechtzeitig zur Stelle war, **steigt** das **Ansehen** der Gauklertruppe **um 2**.



Legendäre Vorstellung: Die Gauklertruppe hat sich diesmal selbst übertroffen. Menschen liegen sich in den Armen, Kinderlachen erfüllt das ganze Dorf. Sogar die Dorfältesten gackern vergnügt vor sich hin. Das **Ansehen** der Truppe **steigt um 3**.



Königshof: Die Truppe gibt am Königshof eine grandiose Vorstellung. Der König ist ganz aus dem Häuschen und überschüttet die Gaukler mit Lobeshymnen. Das **Ansehen** des Trupps **steigt sogar um 5**.





Ein Dieb: Einer aus der Gauklertruppe wird des Diebstahls verdächtigt. Die Truppe wurde mit Schimpf und Schande aus dem Dorf gejagt. Das **Ansehen** des Gauklertrupps **sinkt um 3** (der Markierungsstein auf der Ruhmesleiste wird 3 Felder zurückgesetzt).



Verpätzter Auftritt: Manchmal klappt einfach nichts. Der betrunkene Tanzbär ist viel zu nüchtern, beim bartlosen Zwerg sprießen ein paar Stoppeln und der Feuerspucker hat Schluckauf. Das **Ansehen** des Gauklertrupps **sinkt um 2**.



Verspätung: Das ganze Dorf hat sich erwartungsfroh auf dem Marktplatz versammelt. Doch weil dem Flohbändler mal wieder die Flöhe ausgebücht sind, trifft die Truppe viel später ein als angekündigt. Das **Ansehen** des Gauklertrupps **sinkt um 1**.



Zahltag: Heureka, die Truppe ist auf ein besonders wohlhabendes Dorf gestoßen. Für euch als Gönner ist dies eine besondere Freude. Jeder an diesem Trupp beteiligte Spieler darf sich **pro Gauklerkarte**, die er von dieser Farbe besitzt, **2 Dukaten** aus dem Vorrat **nehmen**.

Beispiel: Das Ereignis „Zahltag“ wird durch einen roten Wanderstein ausgelöst. Du hast 3 rote Gauklerkarten vor dir liegen. Dafür erhältst du 6 Dukaten aus dem Vorrat. Dein rechter Mitspieler hat 2 rote Gauklerkarten und erhält dafür 4 Dukaten. Die anderen Mitspieler haben keine roten Gauklerkarten und gehen leer aus.



Seuche: Die Truppe hat sich beim Übernachten in einem schmutzigen Hinterhof mit einer bösen Seuche infiziert. Damit der zuständige Heiler eure Gaukler wieder in Ordnung bringt, müsst ihr Geld bezahlen. Jeder an diesem Trupp beteiligte Spieler muss **pro Gauklerkarte**, die er von dieser Farbe besitzt, **2 Dukaten** in den Vorrat **zahlen**.

Sonderfall: Wenn du jetzt nicht genug Geld hast, um die Kosten zu zahlen, musst du sofort so viele Gaukler aus deiner Gunst entlassen, bis du die Kosten zahlen kannst. Pro abgegebener Gauklerkarte erhältst du aber nur die Hälfte (abgerundet) des aktuellen Wertes auf der Ruhmesleiste.

Hinweis:

Die Marker auf den Ruhmesleisten können nicht über die „25“ hinausgezogen werden. Sie können auch nur maximal bis zur letzten „0“ vor dem Stammsitz gezogen werden. Werte darüber bzw. darunter verfallen.

5. Spielende

Einige Dorfplättchen haben einen roten Rand. Das Spiel endet **sofort**, wenn **nach** dem Zug eines Spielers:

a) maximal nur noch **ein rotumrandetes** Dorfplättchen vorhanden ist, auf dem kein Wanderstein liegt

UND

b) ein Wanderstein auf dem Königshof liegt.

Das Spiel endet **ansonsten sofort**, wenn am Ende eines Spielzuges der **letzte Wanderstein** aus dem Beutel gezogen wird.

Nun erhält jeder von euch noch ein letztes Mal Geld. Dabei bringt jede Gauklerkarte ihrem Besitzer noch einmal so viele Dukaten, wie es dem aktuellen Ansehen des jeweiligen Gauklertrupps entspricht.

Beispiel: Am Spielende steht der blaue Markierungsstein auf der „7“, der rote auf der „12“. Du hast 1 blaue Gauklerkarte und erhältst dafür 7 Dukaten. Außerdem hast du 2 rote Gauklerkarten und erhältst dafür 24 Dukaten.

Dann zählt jeder von euch sein gesamtes Geld. Es gewinnt, wer die **meisten Dukaten** besitzt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Variante: Wenn ihr es taktischer mögt, versucht Folgendes:

Anstatt 3 Wandersteine zieht jeder zu Beginn des Spiels 4 Steine aus dem Beutel. Dennoch legst du in deinem Zug immer nur 3 Steine davon auf den Spielplan.

Am Ende deines Zuges entscheidest du dich dann, ob du den 4. Wanderstein für den nächsten Zug aufheben willst (und dementsprechend 3 neue Wandersteine aus dem Beutel ziehst) oder ob du den 4. Stein zurück in den Beutel wirfst und dann 4 neue Wandersteine nachziehst.

Impressum

Autor: Reiner Knizia

Illustration und Grafik: Marc Margielsky

Anleitung: Alfred Viktor Schulz, Melanie Schwarzer

Copyright: © 2012 eggertspiele GmbH & Co. KG

Friedhofstr. 17,

21073 Hamburg

Alle Rechte vorbehalten.

www.eggertspiele.de



Vertrieb: Pegasus Spiele GmbH

Straßheimer Str. 2,

61169 Friedberg

www.pegasus.de



Danksagung: Der Autor dankt allen Testspielern, die zur Entwicklung des Spiels beigetragen haben, insbesondere Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, Chris Dearlove, Drak, Gavin Hamilton, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Simon Kane, Chris Lawson und Dave Spring.

