



DRUM ROLL

KONSTANTINOS KOKKINIS - DIMITRIS DRAKOPOULOS

Europa zu Beginn des 20igsten Jahrhunderts. Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Zirkusdirektoren, die mit ihrem Zirkus verschiedene europäische Städte bereisen, um Vorstellungen zu geben und ihr Publikum zu beeindrucken. Vor jeder Vorstellung müssen die Spieler Artisten anwerben und deren besondere Bedürfnisse erfüllen, damit sie ihre beste Leistung zeigen können. Sie müssen auch Mitarbeiter einstellen und investieren, um den Zirkus mit dem höchsten Prestige zu haben. Der Spieler, der nach drei Vorstellungen die meisten Prestigepunkte gesammelt hat gewinnt das Spiel.

Inhalt

1x
Startspielermarker



18x
Zirkuswagenmarker



1 x Spielplan



1x Spielregel



5x Regionenkarten



44x
Ermäßigungsmarker



4x Zirkuskarten (Eine in jeder Spielerfarbe)



58x Geldstücke
(40x Einer
& 18x Fünfer)



Runden- &
Vorstellungsmarker



15x Mitarbeiterkarten



45x
Artistenkarten



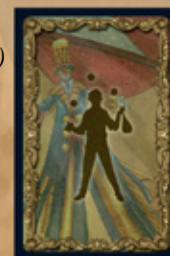
30x
Investitionskarten



125x Ressourcensteine (je 25 von jeder Farbe)



1x Artisten
Abdeckkarte



4x
Spielerhilfen



8x Wertungs- und Eintrittskartensteine (je 2 in jeder Spielerfarbe)



12x Aktionsmarker (je 3 in jeder Spielerfarbe)





DRUM ROLL!

Symbole



Spieler



Vorstellung



Abstimmung



Spielende



Zirkuswagen



Positives Prestige



Negatives Prestige



Und (Plus)



Oder (Auswahl)



Wenn Benutzt



Wenn Nicht Benutzt



Münze



Investitionskarte



Lohn



Zauberer



Akrobat



Jongleur



Dompteur



Exot



Entlassen



Aktionsmarker



+1 Handkarte



Wenn umgedreht



Ermäßigung



Eintausch



Beliebiger Ressourcenstein



Die obersten zwei Karten des Investitionsstapels anschauen und eine auswählen



Mitarbeiter



Artist



Erstklassiger Auftritt



Guter Auftritt



Schwacher Auftritt



Kein Prestige einbüßen



Keinen Lohn zahlen



Weißer Stein (Probe)



Gelber Stein (Ausrüstung)



Grüner Stein (Werbung)



Blauer Stein (Kostüm)



Roter Stein (Vorräte/Material)

Spielvorbereitungen

- Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt.
- Die beiden braunen Marker werden auf dem Spielplan platziert (Einer auf das erste Vorbereitungsroundfeld und der andere auf das erste Vorstellungsfeld).
- Die Artisten-, Mitarbeiter- und Investitionskarten werden gemischt und neben dem Spielplan gelegt. Die Abdeckkarte wird auf den Stapel mit den Artistenkartens gelegt. Immer wenn Karten vom Artistenstapel gezogen werden, werden die Karten von unten gezogen.
- Pro Spieler wird eine Karte vom Mitarbeiterstapel gezogen und unterhalb des Spielplans offen ausgelegt.
- Vom Artistenstapel wird pro Spieler eine Karte und eine zusätzliche Karte gezogen und offen unterhalb der Mitarbeiterkarten ausgelegt. Wenn Artistenkartens gezogen werden und drei gleiche Artisten zum Anwerben ausliegen, wird der zuletzt gezogene Artist abgelegt und solange weiter gezogen, bis von jeder Art Artist höchstens zwei ausliegen.

Jeder Spieler erhält:

- Eine Zirkuskarte seiner Farbe.
- Die Wertungs- und Eintrittskartensteine seiner Farbe. Einer der Steine wird auf dem **0** der Wertungsskala gelegt und einer der Steine wird auf das erste Eintrittskartenfeld gelegt.
- Drei Aktionsmarker seiner Farbe.
- Eine zufällig gezogene Regionenkarte. Diese wird offen auf der Zirkuskarte abgelegt.
- Jeder Spieler erhält verdeckt zwei Artisten, die von unten vom Artistenstapel gezogen werden. Jeder Spieler entscheidet, welchen der beiden Artisten er behalten möchte, die andere Karte geben alle Spieler gleichzeitig an ihren linken Nachbarn weiter. Dann werden die Karten offen unter der Zirkuskarte ausgelegt.
- Jeder Spieler wählt dann zwei Ressourcensteine und legt diese in das Ressourcenfeld auf seiner Zirkuskarte (es können zwei gleiche oder zwei verschiedene Ressourcensteine sein).
- Jeder Spieler erhält **15**, von denen aber die Kosten für die zwei Artisten im Zirkus abgezogen werden.

Beispiel: Sandra hat einen Artisten mit **4** Anwerbekosten ausgesucht und ihr rechter Nachbar hat ihr einen Artisten mit **3** zugeschoben. Deshalb beginnt sie das Spiel mit **8**.

Der Spieler, **der zuletzt in einem Zirkus war**, wird zum **Startspieler**. Bei einem Unentschieden wird der Startspieler zufällig bestimmt.



Spielverlauf

Während des Spiels geben die Spieler 3 Vorstellungen. Für **jede** dieser Vorstellungen haben die Spieler 5 bis 7 Runden zur Vorbereitung. Nach der Vorbereitung zeigen die Spieler ihre Vorstellungen und die Auswertung beginnt. Jede Vorbereitungsphase besteht aus zwei Phasen:

- Die **Aktionsphase**, in der die Spieler ihre drei Aktionen verwenden können um Ressourcen zu erwerben, zu investieren, Eintrittskarten zu verkaufen und Mitarbeiter und Artisten für ihren Zirkus einzustellen.
- Die **Verteilungsphase**, in der Spieler ihre Artisten mit Ressourcen ausstatten können.



Aktionsphase

Dies passiert solange, bis jeder Spieler alle seine Aktionsmarker gelegt hat. Hinweis: Bei allen Aktionen bei denen mehr als ein Aktionsmarker in das Aktionsfeld gelegt werden kann, sollten die Aktionsmarker in der Reihenfolge übereinander gestapelt werden, in der sie gelegt wurden. Dies passiert solange, bis jeder Spieler alle seine Aktionsmarker gelegt hat.
Hinweis: Bei allen Aktionen bei denen mehr als ein Aktionsmarker in das Aktionsfeld gelegt werden kann, werden die Aktionsmarker in der Reihenfolge übereinander gestapelt in der sie gelegt wurden.



Probe: Der Spieler erhält einen weißen Stein.
Einschränkung: Diese Aktion kann nur einmal pro Runde und nur von einem Spieler durchgeführt werden.



Ausrüstung: Der Spieler erhält einen gelben Stein.
Einschränkung: Diese Aktion kann nur einmal pro Runde und nur von einem Spieler durchgeführt werden.



Werbung: Der Spieler erhält einen grünen Stein.
Einschränkung: Diese Aktion kann nur einmal pro Runde und nur von einem Spieler durchgeführt werden.



Kostüme: Der Spieler erhält einen blauen Stein.
Einschränkung: Diese Aktion kann nur einmal pro Runde und nur von einem Spieler durchgeführt werden.



Vorräte: Der Spieler erhält einen roten Stein.
Einschränkung: Diese Aktion kann nur einmal pro Runde und nur von einem Spieler durchgeführt werden.

Beschränkung der Ressourcenaktionen:

- Bei 4 Spielern dürfen bis zu 4 Ressourcenaktionen pro Runde besetzt werden. Eine Aktion muss frei bleiben.
- Bei 3 Spielern dürfen bis zu 3 Ressourcenaktionen pro Runde besetzt werden. Zwei Aktionen müssen frei bleiben.
- Bei 2 Spielern dürfen bis zu 2 Ressourcenaktionen pro Runde besetzt werden. Drei Aktionen müssen frei bleiben.

Alle Ressourcen, die während der Aktionsphase erworben werden, werden auf das Ressourcenfeld der Zirkuskarte gelegt.

Ausführung der Aktionen: Nachdem alle Spieler ihre Aktionen ausgewählt haben, werden die Aktionen in folgender Reihenfolge ausgeführt und die Spieler erhalten ihre Aktionsmarker zurück:

- **Ressourcen-Aktionen:** Diese werden alle gleichzeitig ausgeführt und die Spieler erhalten die entsprechenden Steine. (Sollten die Steine knapp werden und mehrere Spieler - durch die Entsperren-Aktion - einen Aktionsmarker auf dem Feld haben, wird der Stapel der Aktionsmarker von unten nach oben abgearbeitet).
- **Eintrittskartenverkauf:** Diese werden alle gleichzeitig ausgeführt und die Spieler erhalten die entsprechenden Münzen. (Sollten die Münzen knapp werden, wird der Stapel der Aktionsmarker von unten nach oben abgearbeitet).
- **Investition:** Die Spieler erwerben die Karten in der Reihenfolge, in der sie ihre Aktionsmarker gesetzt haben (Der Stapel der Aktionsmarker wird von unten nach oben abgearbeitet).
- **Artisten anwerben:** Die Spieler können in der Reihenfolge von unten nach oben der gestapelten Aktionsmarker Artisten anwerben.
- **Mitarbeiter einstellen:** Die Spieler können in der Reihenfolge von unten nach oben der gestapelten Aktionsmarker Mitarbeiter anwerben.

Anmerkung: Es wird oft vorkommen, dass ein Spieler nicht in der Lage ist, den gewünschten Artisten oder Mitarbeiter einzustellen da ein anderer Spieler ihm diesen vor der Nase wegschnappt. In einem solchen Fall kann ein Spieler sich entscheiden, die Aktion nicht durchzuführen und erhält seinen Aktionsmarker zurück. Allerdings erhält er dafür kein

Nachdem alle Aktionen ausgeführt wurden, erhält jeder Artist und Mitarbeiter, der nicht angeworben wurde, einen Marker. Dies bedeutet, dass er während der nächsten Aktionsphase für eine Münz eniger anzuwerben ist. In der nächsten Runde erhalten alle Artisten und Mitarbeiter, die wieder nicht angeworben wurden erneut einen Marker. Dies bedeutet, dass ein Artist oder Mitarbeiter, der mehrere Runden lang nicht angeworben wurde am Ende umsonst eingestellt werden kann. Wenn dieses passiert, bleibt die Karte noch für eine Runde im Angebot, anschließend wird sie abgelegt.



Eintrittskarten verkaufen: Der Spieler erhält Münzen. Die Eintrittskartenmarker werden auf den Eintrittskartenfeldern eine Position weiter geschoben und die Spieler erhalten die entsprechende Zahl an Münzen. Ist das letzte Eintrittskartenfeld erreicht, kann der Spieler diese Aktion bis nach der nächsten Vorstellung nicht mehr durchführen. Nach jeder Vorstellung werden alle Eintrittskartenmarker wieder auf die Startposition gesetzt.
Einschränkung: Diese Aktion kann höchstens zweimal pro Runde von jedem Spieler durchgeführt werden.



Investieren: Der Spieler bezahlt und zieht die oberste Karte vom Investitionsstapel. Jeder Spieler darf maximal zwei Karten auf der Hand haben. Dieses Limit erhöht sich um jeweils eine Karte für jeden Zauberer in seinem Zirkus.
Einschränkung: Diese Aktion kann höchstens zweimal pro Runde von jedem Spieler durchgeführt werden.




Artisten anwerben: Der Spieler kann einen Artisten für die Anwerbekosten (minus etwaige Ermäßigungsmarker) einstellen. Der Artist wird dann unterhalb der Zirkuskarte abgelegt.
Einschränkung: Diese Aktion kann nur einmal pro Runde von jedem Spieler durchgeführt werden.



Mitarbeiter einstellen: Der Spieler kann einen Mitarbeiter für die Anwerbekosten (minus etwaige Ermäßigungsmarker) einstellen. Der Mitarbeiter wird dann unterhalb der Zirkuskarte abgelegt.
Einschränkung: Diese Aktion kann nur einmal pro Runde von jedem Spieler durchgeführt werden.

Passen: Ein Spieler kann sich entscheiden, eine oder mehrere Aktionen nicht durchzuführen. Er erhält dann für jede nicht gesetzte Aktion .

Verteilungsphase

In dieser Phase verteilen alle Spieler gleichzeitig **bis zu zwei Steine aus ihrem Ressourcenfeld auf ihre Artisten**. Ein einmal auf einem Artisten platzierter Stein kann nicht mehr versetzt werden und bleibt bis zum Spielende liegen. **Ausnahme:** Der Artist wird entlassen oder für  umgedreht (*Einzelheiten hierzu bei Artisten auf Seite 7*) dann werden alle Steine zurück in den Vorrat gelegt.


Ende Der Runde

Nach dem Ende der Runde ist folgendes zu tun:

- Auffüllen der verfügbaren Mitarbeiterkarten.
- Auffüllen der vorhandenen Artistenkarten.
- Der Rundenzähler wird eine Position auf den Vorbereitungsfeldern vorwärts geschoben.
- Die Startspielerkarte wandert eine Position nach links.





Dann beginnt eine neue Runde.


Abstimmung

Nach der fünften Runde stimmen die Spieler darüber ab, ob sie ihre Vorstellung starten wollen oder noch eine sechste Vorbereitungsrunde spielen wollen. Jeder Spieler nimmt einen Aktionsmarker in die Hand und entscheidet verdeckt, ob er den Aktionsmarker in der Hand behält oder nicht. Ein Aktionsmarker in der Hand bedeutet, dass der Spieler sich noch eine Runde vorbereiten möchte, kein Aktionsmarker bedeutet, dass der Spieler bereit ist, seine Vorstellung zu beginnen. Alle Spieler öffnen gleichzeitig ihre Hände. Ist die Mehrheit für weitere Vorbereitungen, so gibt es eine sechste Vorbereitungsrunde, ist die Mehrheit der Hände leer, dann beginnen die Vorstellungen. Bei Gleichstand entscheidet die Wahl des Startspielers. Wird die Vorstellung verschoben, so findet nach der sechsten Vorbereitungsrunde eine weitere Abstimmung statt. Stimmt die Mehrheit für eine weitere Verzögerung, so wird eine siebte Vorbereitungsrunde gespielt. Nach der siebten Vorbereitungsrunde beginnen die Vorstellungen auf jeden Fall. Die Spieler, die nach der sechsten Vorbereitungsrunde für eine weitere Verzögerung gestimmt haben verlieren einen .

Vorstellung

Nacheinander geben die Spieler ihre Vorstellung (bei 4 Spielern sollten die Vorstellungen paarweise abgerechnet werden, um das Spiel zu beschleunigen) und erhalten die entsprechenden Belohnungen. Jeder Spieler wählt aus, in welcher Reihenfolge seine Artisten auftreten und die Ergebnisse ermittelt werden. Jeder Artist gibt eine Vorstellung entsprechend der Ressourcen, die der Spieler platziert hat. Die Vorstellung der Artisten werden folgendermaßen bewertet:

-  **Schwacher Auftritt:** Der Spieler erhält die unter "Schwacher Auftritt" aufgeführten Belohnungen.
-  **Guter Auftritt:** Der Spieler erhält die unter "Guter Auftritt" aufgeführten Belohnungen.
-  **Erstklassiger Auftritt:** Hier hat der Spieler zwei Möglichkeiten. Einmal kann er dasselbe tun wie oben und die unter „Erstklassiger Auftritt“ aufgeführten Belohnungen wählen. Zweitens kann er den Artisten **umdrehen (Der Artist bleibt dann bis zum Spielende umgedreht)** und sich sofort die entsprechenden Prestigepunkte () gutschreiben.

Kein Auftritt: Dieses kann passieren, wenn der Spieler keinen Ressourcenstein auf dem Artisten platziert hat oder wenn die platzierten Ressourcen zu keinem der oben angeführten Auftritte führen. In diesem Fall muss der Artist sofort entlassen werden. Die Karte wird aus dem Zirkus des Spielers entfernt, Der Spieler muss die Anwerbekosten des Artisten als Ausgleich zahlen und verliert einen . (*Einzelheiten hierzu bei Artisten auf Seite 7*)



Löhne

Nachdem alle Spieler ihre Vorstellung gegeben hat und alle Belohnungen ihrer Artisten und Mitarbeiter eingesammelt haben müssen sie ihre Artisten und Mitarbeiter bezahlen. Der Spieler muss jedem Mitglied seines Zirkus den auf der Karte aufgeführte Lohn bezahlen. Der Spieler addiert alle anstehenden Löhne und bezahlt die Summe. Für jede Münze, die ein Spieler nicht bezahlen kann verliert er einen , dies bedeutet, dass er sogar unter kommen kann.

Ende Der Vorstellung

Nachdem alle Spieler ihre Vorstellung gegeben haben und Löhne bezahlt haben, werden alle Mitarbeiterkarten und Artistenkarten die noch unterhalb des Spielplans liegen abgelegt und neue Karten entsprechend der Spielerzahl gezogen. Der Vorbereitungsroundmarker wird wieder auf das erste Feld gelegt, Der Vorstellungsmarker wird auf die nächste Vorstellung platziert. Jeder Spieler gibt seine Regionenkarte an seinen linken Nachbarn. Die Eintrittskartenmarker werden alle wieder auf das erste Feld gelegt. Der Spieler links vom letzten Startspieler wird zum neuen Startspieler. Nun kann die erste Vorbereitungsround für die nächste Vorstellung beginnen.

Spielende

Nach dem Ende der dritten Vorstellung endet das Spiel. Die letzten werden den entsprechenden Spielern gutgeschrieben und der Spieler mit den meisten ist Gewinner des Spiels. Im Falle eines Gleichstandes ist der Spieler Gewinner, der die meisten besitzt. Ist auch hier ein Gleichstand, so wird der Sieg geteilt.

Spielende :

- Größte Vorstellung:** Der Spieler mit den meisten Artisten im Zirkus bei Spielende.
- Volles Programm:** Spieler mit allen fünf Arten von Artisten in ihrem Zirkus (Zauberer, Akrobat etc.).
- Perfekte Vorstellung:** Alle Artisten zeigen in der letzten Vorstellung. (Dabei ist es unerheblich, ob die Artisten umgedreht sind oder nicht).
- Großer Zirkus:** Spieler mit 8 oder mehr Artisten in ihrem Zirkus.

Sind in einer Kategorie zwei oder mehr Spieler gleich, so erhalten diese alle die vollen Prestigepunkte.

Regionen

Während des Spiels besucht der Zirkus drei Regionen Europas. Dies wird durch die Regionenkarten symbolisiert. Jede Region gibt dabei einen bestimmten Bonus auf die zu erhaltenden Prestigepunkte. Durch das Wissen um die zu besuchenden Regionen kann ein Spieler vorausplanen und in Artisten investieren, die mehr Prestigepunkte bringen.





Beispiel: Das Publikum in Moskau ist besonders angetan von Vorstellungen mit Zauberern und Dompteuren. Bei der Vorstellung wird ein Spieler, dessen Zirkus in Moskau gastiert für jeweils zwei Zauberer und zwei Dompteure in seinem Zirkus 2 Prestigepunkte erhalten.

Materialknappheit

Wenn irgendeine der Ressourcen (Spielsteine) während des Spiels ausgeht, kann diese nicht erworben werden bis sie von einem Spieler zurückgegeben werden. Dies geschieht durch das Umdrehen eines Artisten um zu erhalten oder Ausgeben für Belohnungen, Mitarbeiter oder Investitionen. Wenn die während des Spiels ausgehen, gibt es keine weiteren Ermäßigungen bis ein Marker an den Vorrat zurückgegeben wird. Wenn die Investitions-, Mitarbeiter- oder Artistenkarten ausgehen werden alle bisher abgelegten Karten gemischt und verwendet. Sind gar keine dieser Karten mehr vorhanden, so gibt es keinen Ersatz bis zum Spielende. Der Vorrat an Zirkuswagen ist ebenfalls beschränkt.


Artisten








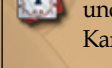


Jeder Artist hat bestimmte Ressourcenanforderungen und kann drei Auftrittsstufen erreichen. Um eine höhere Auftrittsstufe zu erreichen **müssen alle Ressourcen der vorherigen Stufen vorhanden sein**. Beispiel: Damit die Seiltänzerin einen erstklassigen Auftritt (☆☆☆☆) zeigen kann, muss sie in den vorhergehenden Verteilungsphasen mit einem roten, einem gelben und einem weißen Stein versorgt worden sein. In allen folgenden Vorstellungen kann der Spieler entweder  verdienen oder (einmal im Spiel) die Artistenkarte umdrehen und sofort  erhalten.

Ein Spieler muss die Ressourcensteine nicht in der Reihenfolge der Auftrittsstufen auf die Artisten verteilen. Beispiel: In der vierten Vorbereitungsrunde hat Jim einen gelben und einen weißen Stein in seinem Ressourcenfeld. In der Verteilungsphase setzt er diese Steine auf die Seiltänzerin, obwohl sie noch keinen roten Stein hat. In der fünften Vorbereitungsrunde erwirbt Jim einen roten Stein und setzt diesen in der Verteilungsphase auf die Seiltänzerin. In der folgenden Vorstellung wird die Seiltänzerin einen erstklassigen Auftritt zeigen.






Wenn eine Vorstellung beginnt und ein Artist hat nicht wenigstens die Ressource, die er für die niedrigste Auftrittsstufe (☆☆) benötigt, kann er nicht auftreten, auch wenn die Ressourcen für höhere Stufen vorhanden sind (Siehe Einzelheiten „Kein Auftritt“ auf Seite 5).

Wie schon oben erwähnt kann ein Artist, der die Auftrittsstufe „erstklassigen Auftritt“ (☆☆☆☆) erreicht hat, umgedreht werden um die Prestigepunkte zu erhalten. Nach der Vorstellung in der dies passiert wird dem Artist der normale Lohn () bezahlt. Nach allen folgenden Vorstellungen wird der zweite Lohn gezahlt. Dies bedeutet, dass Artisten die früh im Spiel für Prestigepunkte umgedreht werden, dem Spieler im Weiteren keine Belohnungen mehr bringen aber andererseits wird dadurch die Lohnsumme des Zirkus gesenkt.

Beispiele von Artistenbelohnungen:

 Beliebiges Stein gegen 4 Münzen tauschen.	 Einen Zirkuswagen für 2 Münzen kaufen.	 Die ersten 3 Karten des Investitionsstapels anschauen und eine behalten. Die restlichen Karten unten in den Stapel legen.
 Einen blauen oder gelben Stein ziehen.	 Einen Stein ausgeben um nach der Vorstellung einen einzelnen Lohn nicht zu zahlen.	 Nach der Vorstellung einen einzelnen Lohn nicht zahlen.
 Einen beliebigen Stein und einen weißen Stein ziehen.	 2 beliebige Steine ziehen.	

Arten von Artisten:

 Zauberer: Sie helfen Investitionskarten zu erlangen. Sie erlauben mehr als eine Karte anzusehen und erlauben eine Karte mehr auf der Hand zu halten.	 Akrobaten: Bringen Münzen und erhöhen das Einkommen.	 Exoten: Vermindern die Lohnkosten im Zirkus, weil sie Zirkuswagen einbringen. Ihre eigenen Löhne und die Prestigepunkte die sie einbringen, hängen von der Gesamtzahl der Exoten in Zirkus ab.	 Jongleure: Bringen Ressourcensteine die helfen, benötigte Ressourcen für andere Artisten zu verteilen.	 Dompteure: Ermöglichen den Umtausch von Steinen in Münzen.
--	---	---	---	---



Mitarbeiter

Mitarbeiter helfen im Zirkus und funktionieren genau wie Artisten was Anwerbung und Bezahlung angeht.



Show Organizer (Vorstellungsorganisator): Am Ende einer Vorbereitungsphase kann der Vorstellungsorganisator zurückgelegt werden und der Spieler wird der nächste Startspieler. Der Vorstellungsorganisator steht wieder zum Anwerben bereit, allerdings kann der Spieler, der ihn zurückgelegt hat, ihn diese Runde nicht erneut anheuern.



General Supplier (Ausrüster): Während jeder Verteilungsphase dürfen bis zu drei Steine (anstelle zwei) aus dem Ressourcenfeld auf Artisten verteilt werden.



Orchestra (Orchester): Gibt 2 Prestigepunkte nach jeder Vorstellung.



Popcorn Vendor (Popcornverkäufer): Gibt 3 Münzen nach jeder Vorstellung.



Bank Representative (Banker): Zu Beginn jeder Vorbereitungsphase kann ein Spieler eine beliebige Anzahl Münzen auf dem Bankier platzieren. Diese Münzen können bis zum Spielende nicht mehr verwendet werden. Am Spielende gibt der Bankier entsprechend der Wertungsliste Prestigepunkte für die Münzen. *(Das Maximum der so zu erhaltenden Prestigepunkte ist 5, also macht es keinen Sinn, mehr als 10 Münzen auf den Bankier zu setzen).*



Agent (Agent): (5 verschiedene). Während jeder Verteilungsphase kann der Agent **einmal** die gezeigte Ressource eintauschen. Dabei wird ein beliebiger Stein in eine der beiden angebotenen Farben umgetauscht.
Einschränkung: Egal wie viele Agenten in einem Zirkus sind, nur einer kann in der Verteilungsphase genutzt werden.



Personal Assistant (Persönlicher Assistent): (5 verschiedene). Während jeder Verteilungsphase kann der persönliche Assistent **einmal** die gezeigte Ressource eintauschen. Dabei wird der angegebene Stein in die zwei angebotenen Steine umgetauscht.
Einschränkung: Egal wie viele persönliche Assistenten in einem Zirkus sind, nur einer kann in der Verteilungsphase genutzt werden.

Zirkuswagen

Jedem Artisten kann ein Zirkuswagen () gegeben werden.

Sofort erniedrigt sich der Lohn des Artisten um eine Münze. Zirkuswagen, die durch Exoten erworben werden, können an beliebige andere Artisten vergeben werden. Ist ein Zirkuswagen einmal im Besitz eines Artisten, kann er nicht mehr an einen anderen vergeben werden. Zirkuswagen können den Lohn auf 0 senken aber der Lohn kann nicht unter 0 sinken. Wenn Artisten umgedreht werden um Prestigepunkte zu erhalten behalten sie ihren Zirkuswagen und die Lohnsenkung wirkt auch auf den zweiten Lohn *(Einzelheiten hierzu bei Artisten auf Seite 7).*

Investitionskarten

Investitionskarten helfen Spielern Ressourcen, Münzen, Prestigepunkte und mehr zu erwerben. Investitionskarten können jederzeit ausgespielt werden, falls nicht auf der Karte eine Einschränkung steht. Jeder Spieler darf normalerweise **2 Investitionskarten auf der Hand halten**. Dieses Limit erhöht sich für **jeden Zauberer im Zirkus um eins**. Falls ein Spieler sein Handlimit erreicht und weitere Karten erhält, muss er (nachdem er die Karten angeschaut hat) sofort etwaige überzählige Karten ausspielen (einschließlich der gerade gezogenen Karten) bis er nur noch Karten entsprechend seines Handlimits auf der Hand hat.

Kartennamen: **EXTENDED APPLAUSE**

Möglicher Prestigegewinn dieser Karte: **1**

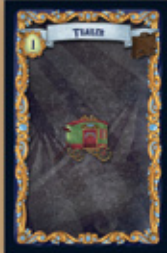
Zeitpunkt an dem die Karte eingesetzt werden kann (Jederzeit, wenn nicht anders angegeben)

Kartenaktion: **1** (blauer Stein) → **1** (roter Stein)

Hinweis wie mit dieser Karte Prestigepunkte gewonnen werden können (wenn eingesetzt oder wenn nicht eingesetzt)



Unblock Action (Entsperrungsaktion): Ein Spieler kann einen Aktionsmarker auf eine Ressourcenaktion setzen, auch wenn diese durch einen anderen Spieler blockiert wird oder die Spielregeln dies verbieten. (Wird diese Karte nicht genutzt, ist sie am Spielende **1** wert).



Trailer (Zirkuswagen): Kann gegen einen Zirkuswagen eingetauscht werden. (Wird diese Karte nicht genutzt, ist sie am Spielende **1** wert).



Fire a Performer (Einen Artisten entlassen): Mit dieser Karte kann ein Artist jederzeit entlassen werden. Dafür muss keine Ausgleichszahlung geleistet werden und es geht kein Prestigepunkt verloren. Ein Artist kann nicht während einer Vorstellung entlassen werden. (Wird diese Karte nicht genutzt, ist sie am Spielende **1** wert).



Ressourcenbonus: Bei Spielende wird für je 3 Steine im Ressourcenfeld **1** gutgeschrieben.



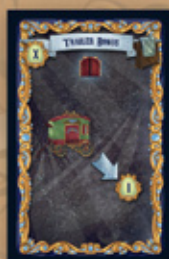
Double Vote (Doppelte Stimme): Nachdem das Ergebnis einer Abstimmung ermittelt wurde, kann diese Karte eingesetzt werden, um die **eigene Stimme doppelt zählen** zu lassen.



Extra Income (Zusätzliches Einkommen): 4 Münzen erhalten.



Extra Income (Zusätzliches Einkommen): Einen beliebigen Stein gegen 5 Münzen tauschen.



Trailer Bonus (Zirkuswagenbonus): Bei Spielende wird für jeden Zirkuswagen **1** gutgeschrieben.



(Eine für jede Art Artist)
Extended Applause (Anhaltender Applaus): Während der ersten, zweiten oder dritten Vorstellung kann diese Karte eingesetzt werden um für jeden eigenen Artisten (dieser Art), der einen erstklassigen Auftritt gezeigt hat, **1** zu erhalten. Für jeden eigenen Artisten (dieser Art), der einen schwachen Auftritt gezeigt hat wird ein **-1** abgezogen.



Personnel Bonus (Mitarbeiter-Bonus): Am Spielende erhält ein Spieler für jeden Mitarbeiter in seinem Zirkus **1** gutgeschrieben.



(Zwei von jeder Ressourcenfarbe)
Extra Resources (Extra Ressource): Einen beliebigen oder zwei Steine der angegebenen Farbe ziehen.



Zwei Spieler

Beim **Zwei-Spieler-Spiel** müssen folgende Änderungen beachtet werden:

- **Regionen:** Jeder Spieler zieht eine Regionenkarte und eine dritte Karte wird offen auf dem Tisch ausgelegt. Sie dient als Regionenkarte des "virtuellen" dritten Spielers, so dass jeder Spieler drei Regionen besuchen kann.
- **Mitarbeiter:** Es werden drei Mitarbeiter gezogen und ausgelegt . . . anstelle der zwei im normalen Spiel.
- **Gleiche Artisten:** Wenn Artisten gezogen werden und zwei Artisten der gleichen Art gezogen werden, wird der zuletzt gezogene Artist abgelegt und solange weitergezogen bis drei unterschiedliche Artisten ausliegen.
- **Abstimmung:** Wenn abgestimmt wird, ob eine sechste Vorbereitungsrunde gespielt wird, wird eine virtuelle Stimme für eine weitere Vorbereitungsrunde gezählt. Bei der Abstimmung über eine siebte Vorbereitungsrunde stimmen nur die beiden Spieler ab.



Credits

Designers: Konstantinos Kokkinis
Dimitris Drakopoulos

Illustrator: Antonis Papantoniou

Assistant designer: Sandra Biniari

Assistant developer: Anastasios Grigoriadis

Graphic designer: Giota Vorgia

English rules: Konstantinos Kokkinis

Italian rules: Michele Quondam

German rules: Martin Mathes

French rules: Christophe Muller

**Dutch rules:* Christophe Mannaert

**Greek rules:* Konstantinos Kokkinis

**can be found online at www.artipiagames.com*

Acknowledgements

The designers would like to thank the playtesters:

Vangelis Velles, Manos Velivasakis, Alex Kokkalas, Michalis Giannis, Anastasios Grigoriadis, Nikos Chondropoulos, Sotiris Tsantilas, Vangelis Bagiartakis, Dionisis Baltas, Nikos Sakaloglou, Kostas Arkadas, Antonis Papantoniou, Giota Vorgia, Giannis Reppas, Anna Metzelopoulou, Eleni Giannisi, Xristos Kalioras, Dimitris Vasiadis, Tony Cimino, Konstantinos Stylianopoulos, Nikos Efthimiou, Thanos Bisbikopoulos, Konstantinos Melios, George Psistakis, Zoe Aggelidou, Konstantinos Demertzis, Theodoros Christodoulopoulos, Dimitris Mavroudis, Aggelos Vazaios, Klea Michailidou, Dionisis Tsironis, Olga Mavrofridi, Thanasis Ioannidis, Eleni Drakopoulou, Marianna Kaliora, Stavros Vlahos, Manolis Manolidakis, Kostas Chiotelis, Manos Konstantas, Theseus Liverios

We would also like to thank the members of **Greek Guild** of Boardgamegeek (www.greekguild.gr) for their support.

Konstantinos would like to dedicate this game to his loving wife, Sandra, for her continual support and contribution and to their daughter who is about to be born.

Dimitris would like to dedicate this game to Chris and Eleni for their creative ideas during the game's development.

Note from the designers: Drum Roll is a product of fiction. Any relation to actual names or characters is purely coincidental. This game is not a historical representation. Actual historical details may vary from this game's contents. We are against any animal abuse and we do not wish to promote it in any way through this game. All life on this world should be treated with respect.

Should you have any comments or questions, please contact us at info@artipiagames.com

© 2010. Konstantinos Kokkinis - Dimitris Drakopoulos. © 2011. Artipia Games. All rights reserved.