

ZIRKUS FLOHCATI

FLÖHE,
TIERE, ATTRAKTIONEN!



REINER KNIZIA

AMIGO
SPIELE

Zirkus Flohcati

Vlooiën, dieren, attracties

Amigo, 1998

KNIZIA Reiner

3 - 5 spelers vanaf 7 jaar

± 30 minuten



Idee en doel van het spel

Het doel van het spel is om zoveel mogelijk kaarten te verzamelen en daarmee op het einde de hoogste puntenwaarde te bereiken. De kaarten met circusattracties worden in het midden van de tafel op een rij gelegd. Uit deze rij mag een speler een kaart uitkiezen om daarmee trio's op te bouwen die bonussen opleveren.

De speler kan ook extra kaarten openleggen en aan de rij toevoegen om zijn winstkansen te verbeteren. Wordt er echter een attractie omgedraaid die al in de rij ligt, dan komt het tot grote trammelant en de speler krijgt geen kaart.

Het spel eindigt wanneer een speler de galavoorstelling aankondigt of wanneer alle kaarten zijn omgedraaid.

De speler met de meeste punten wint.

Spelmateriaal

- 80 circuskaarten met getalwaarden van 0 tot 7 in 10 kleuren ;
- 9 actiekaarten ;
- 1 spelreglement.



Spelvoorbereiding

Op de circuskaarten zijn tien verschillende attracties in verschillende kleuren afgebeeld.

Verder zijn er nog 3 verschillende actiekaarten met een speciale betekenis.

De circuskaarten en de actiekaarten worden samen gemengd, goed geschud en als verdeckte stapel midden op de tafel gelegd.

De jongste speler begint, de andere volgen met de klok mee.

Spelverloop

Wie aan beurt is, mag zoveel kaarten van de stapel (en dit één voor één) omdraaien als hij wil.

Hij legt de omgedraaide kaarten op een rij naast de afneemstapel.

De speler kan dit blijven doen tot hij een actiekaart omdraait of tot er trammelant komt.



afneemstapel

eerste kaart

tweede kaart

derde kaart

Wanneer hij een attractie (dus kleur) omdraait die al in de rij ligt, ontstaat er trammelant.

Trammelant

Deze ontstaat als een attractie die al in de rij aanwezig is, opnieuw wordt omgedraaid. De getalwaarde speelt daarbij geen rol. De laatst omgedraaide kaart komt op de aflegstapel en de beurt van de speler is onmiddellijk voorbij.



voorbeeld

De attractie 'clowns' werd door de speler blootgelegd. De beurt van de speler eindigt onmiddellijk en de kaart wordt op de aflegstapel gelegd.

Kaarten nemen

Zolang het niet tot trammelant komt en zolang er geen actiekaart wordt getrokken, kan de speler die aan beurt is achtereenvolgens net zoveel kaarten blootleggen als hij wil. Wanneer hij geen kaart meer wil blootleggen, moet hij één willekeurige kaart uit de rij kiezen die reeds werd omgedraaid en neemt deze kaart in de hand.



De kaart wordt van de rij in de hand genomen !



Aandacht : Wanneer in het begin van de beurt al open kaarten naast de stapel liggen, dan moeten er niet noodzakelijk kaarten van de stapel worden omgedraaid. De speler mag ook onmiddellijk een open kaart kiezen en in de hand nemen. Zodra een speler een kaart in de hand heeft genomen, is zijn beurt voorbij tenzij hij op dat moment een 'vrij podium' uitroept.

Vrij podium

Tijdens zijn beurt mag een speler drie kaarten met dezelfde getalwaarde (een trio) vanuit zijn hand open voor zich neerleggen. Daarbij mag ook een kaart, die in dezelfde beurt uit de rij is genomen, worden gebruikt.

Per beurt mag een speler meerdere trio's afleggen. Voor ieder trio krijgt hij aan het einde van het spel 10 bonuspunten.

Opgelet : Een speler die trammelant veroorzaakt mag geen kaart uit de rij nemen en kan geen vrij podium uitroepen.



Voorbeeld

Anne is aan de beurt. Ze draait de Flohrelli 6 en daarna Kanonenfloh 1. Ze wil geen kaarten meer omdraaien. Ze kiest de Flohrelli en zegt 'Vrij podium'. Dan speelt ze uit haar hand een trio met telkens de 3 van de Flohmtour, Buffloh Bill en de vliegende Flohrelli. Ze speelt ook nog een trio van de 6, dit keer met de zopas opgeraapte Flohrelli, een tweede Flohmtour en de wilde Buffloh Bill.



een eerste trio



een tweede trio

Actiekaarten

Wanneer een speler tijdens zijn beurt een actiekaart van de stapel omdraait, moet hij de aanduiding van die actiekaart onmiddellijk uitvoeren. Daarna wordt de actiekaart op de aflegstapel gelegd. De speler mag nog wel een 'vrij podium' uitroepen of uitnodigen voor een galavoorstelling maar hij mag geen nieuwe kaarten meer blootleggen. Daarna is zijn beurt voorbij.

Er zijn drie soorten actiekaarten :



De speler kiest een willekeurige medespeler die hem één kaart moet geven. Iedereen mag deze kaart zien.

De aangeduide speler mag zelf kiezen welke kaart hij geeft.

Wie geen kaarten in de hand heeft, kan er geen afgeven.



De speler kiest een willekeurige medespeler uit wiens hand hij één kaart mag trekken. Voor hij ze in de hand neemt, moet hij deze kaart aan iedereen tonen. Van een speler die geen kaarten in de hand heeft, kan niet worden getrokken.



De speler legt verder kaarten open van de stapel tot het tot trammelant komt. Die kaart komt onmiddellijk op de aflegstapel terecht. Daarna kiest de speler één kaart uit de openliggende rij en neemt die in de hand. Draait de speler ondertussen een nieuwe actiekaart om, vooraleer het tot trammelant komt, dan vervalt de vorige opdrachtkaart en wordt de opdracht van de nieuwe actiekaart uitgevoerd. Als de laatste kaart van de stapel wordt omgedraaid voor het tot trammelant komt, krijgt de speler geen kaart en is het spel beëindigd. Dan begint de afrekening.

Galavoorstelling

Wanneer een speler van elke attractie (of kleur) minstens één kaart in de hand heeft, mag hij op het einde van zijn beurt een galavoorstelling aankondigen. Hiermee wordt het spel beëindigd. De speler krijgt 10 bonuspunten.

Einde van het spel

Het spel eindigt bij de aankondiging van een galavoorstelling of wanneer een speler de laatste kaart van de stapel heeft omgedraaid en aan de rij heeft gelegd. Die speler moet nog een kaart uit de rij kiezen en mag nog een vrij podium uitroepen. Wanneer als laatste kaart een actiekaart wordt omgedraaid, moet die opdracht nog worden uitgevoerd.

Afrekening

Nu telt iedere speler zijn punten samen. Van de handkaarten worden enkel de hoogste getalwaarde van een bepaalde attractie (kleur) meegerekend. De punten komen overeen met het getal op de kaart. Lagere kaartenwaardes binnen eenzelfde kleur worden niet meegeteld.

De kaarten van een galavoorstelling tellen allemaal mee en krijgen punten volgens hun getalwaarde.

Bonuspunten

Een trio telt telkens voor 10 punten. De getalwaardes van de triokaarten tellen niet meer mee. Trio's die men nog in de hand heeft brengen geen bonuspunten op. Een galavoorstelling brengt naast de eigen kaartenwaarde ook nog 10 bonuspunten op.

Als een speler wel een galavoorstelling in de hand heeft, maar deze niet heeft uitgeroepen, levert dit geen bonuspunten op.

De speler met de meeste punten wint.

Voorbeeld

Anne heeft volgende handkaarten (6, 4, 4 en 2). Aangezien de 2 van eenzelfde kleur is, wordt deze niet meegeteld. Zij heeft ook nog de volgende uitgelegde trio's : een trio van 6 en een trio van 3. Dat levert op $6 + 4 + 4 = 14 + 10 \text{ bonus} + 10 \text{ bonus} = 34$.



Marc heeft volgende handkaarten (7, 3, 4, 3, 3, 5 en 1). Aangezien de 1 van eenzelfde kleur is, wordt deze niet meegeteld. Hij heeft ook nog 1 uitgelegde trio van 2. Dat levert op : $7 + 3 + 4 + 3 + 3 + 5 + 10 \text{ bonus} = 35$.



Carl heeft een galavorstelling uitgeroepen en daardoor het spel beëindigd. Hij heeft de kaarten van de galavorstelling (3, 5, 5, 5, 0, 7, 2, 4, 0, 1) en een afgelegd trio van 0. Dat levert op : $3 + 5 + 5 + 5 + 0 + 7 + 2 + 4 + 0 + 1 + 10 \text{ bonus} + 10 \text{ bonus} = 52 \text{ punten}$.



Carl wint het spel.