

SINISTER CIRCUS

W e hoeven niet langer in spanning te wachten op de komst van de freaks, want ze zijn er al! In het holst van de nacht rolde de kiltte binnen. Sombere fluisterende melodieën doen kinderen ontwaken uit hun slaap. Ze springen uit bed en rennen naar de kamer van hun ouders alsof ze achtervolgd worden. Een geur van angst en opwinding vult de kamer. De warme zomerwind blaast zachtjes de geur van exotische snoepjes naar binnen. Het saaie leven in dit kleine, stadje wordt opgeschrikt met de komst van het Sinister Circus.

Jij bent de ceremoniemeester van dienst. Degene die de touwtjes van dit afzichtelijke spektakel strak in handen heeft.

Je komt hier om spanning te brengen in de nietige levens van de massa met je geweldige en bizarre attracties! Alleen ben je niet de enige show in de stad – je zult moeten concurreren met de curiositeiten van beduchte tegenstanders door het meest bizarre en verleidelijkste circus te organiseren.

DOEL VAN HET SPEL

Creëer het meest succesvolle circus!

Op het einde van het spel ontvang je overwinningspunten voor: Munten (●), Contracten (■), en Overwinningspunten (♣) verkregen uit Attractiekaarten (♣) (inclusief Collecties).

COMPONENTEN



8 SPELERSSCHERMEN



55 CONTRACTEN (■)
(11 van elk type)



24 KOPEREN MUNTEN (●)
(waarde: 1 ♣)

16 ZILVEREN MUNTEN (●)
(waarde: 2 ♣)

8 GOUDEN MUNTEN (●)
(waarde: 3 ♣)



8 KARTONNEN WAGONS



ZAKJE VOOR CONTRACTEN



1^E VERKOPER TOKEN

2^E VERKOPER TOKEN

63 CIRCUSKAARTEN

bestaande uit:







43 Attractiekaarten (♣)



20 Optredenkaarten (♣)

OPZET

1. Elke speler neemt een Spelersschem in een kleur naar keuze en plaatst het recht voor zich.
2. Elke speler neemt de Wagon in de overeenkomstige kleur van diens Spelersschem en plaatst het voor zich.
3. Elke speler neemt 3 Koperen, 2 Zilveren en 1 Gouden munt en legt deze achter diens Spelersschem, verborgen voor de andere spelers.
4. Steek alle Contracten in het zakje voor Contracten (4A). Elke speler trekt dan 6 willekeurige Contracten (4B), en legt deze achter hun Spelersschem zonder ze te onthullen voor andere spelers (4B). Plaats het zakje voor Contracten in het midden van de speeltafel. Hou in het midden van de tafel ruimte voor een gemeenschappelijke aflegstapel.
5. Maak de Circus-stapel op basis van het aantal spelers:
Voor een spel van 4 spelers: voeg alle kaarten toe die geen getal hebben in de linkerbenedenhoek.
Voor een spel van 5 of 6 spelers: voeg ook kaarten met het  icoon in de linkerbenedenhoek toe.
Voor een spel met 7 of 8 spelers: gebruik dan alle kaarten, inclusief die met een  icoon.
 Schud de kaarten samen om zo de Circus-stapel te vormen en plaats ze in het midden van de speeltafel. Kaarten die niet werden toegevoegd aan de stapel, worden terug in de doos gestopt.

Bijvoorbeeld: in een spel met 6 spelers, schud alle kaarten zonder icoon en voeg de kaarten met het  icoon toe om zo de Circus-stapel te maken. Kaarten met  worden terug in de doos gestopt.

6. Afhankelijk van het aantal spelers, ontvangt iedere speler een aantal Circuskaarten.
 - In een spel met 4 tot en met 6 spelers krijgt elke speler 8 Circuskaarten
 - In een spel met 7 tot en met 8 spelers krijgt elke speler 7 Circuskaarten

Opmerking: Het komt zelden voor; maar indien een speler geen Attractiekaarten () ontvangt, dienen alle spelers hun kaarten af te leggen en wordt er opnieuw gedeeld.

7. Elke speler kiest 1 Attractiekaart () en plaats het voor diens Spelersschem.

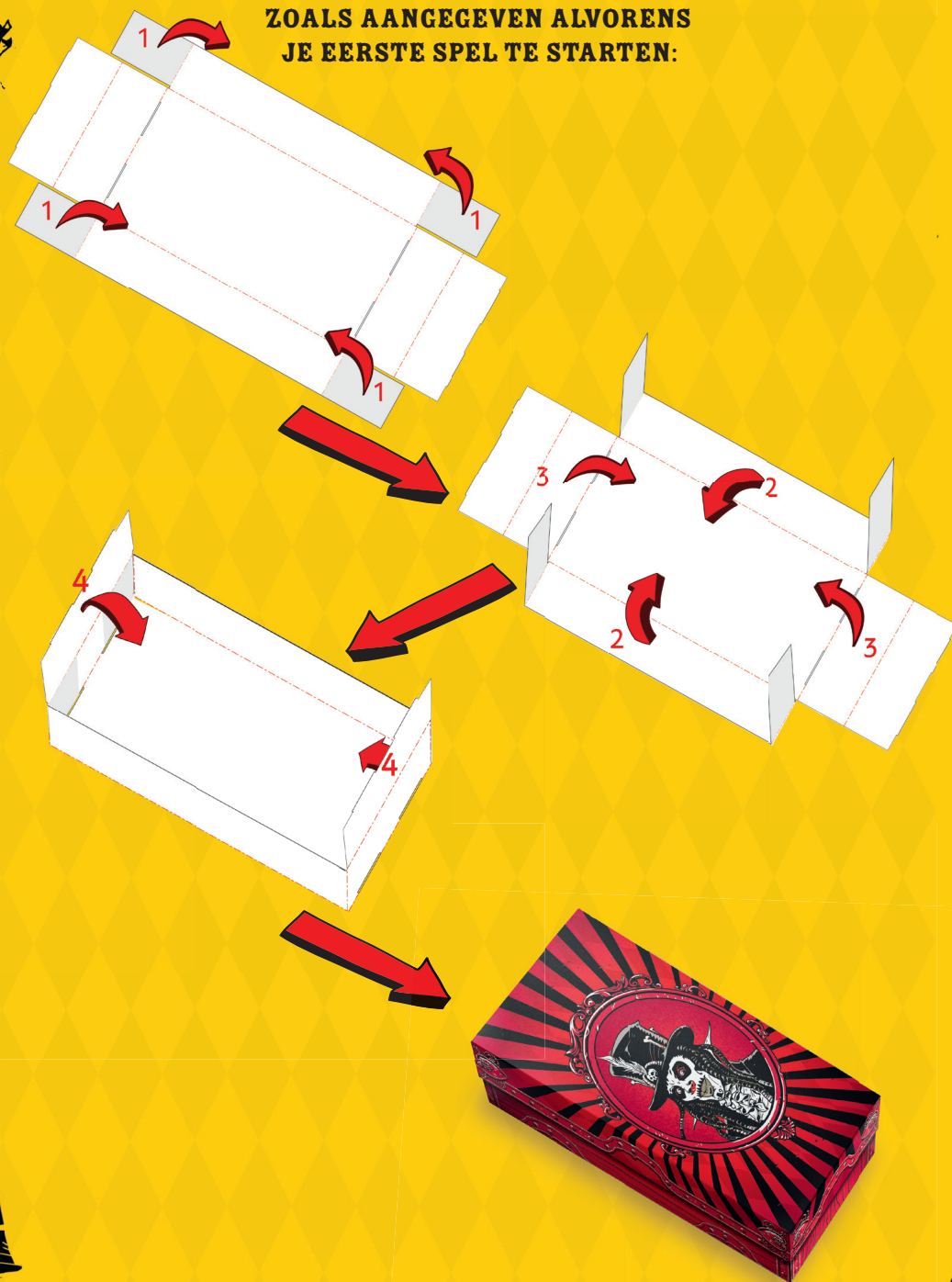
Opmerking: Kaarten die een speler voor diens scherm legt, zijn deel van de Voorstelling van die speler.

8. De speler die het laatst een Circus heeft bezocht, wordt de 1^e Verkoper en krijgt de 1^e Verkoper Token.
9. Bij een spel met 4 spelers is er slechts 1 Verkoper. Spellen van 5 tot en met 8 spelers hebben 2 Verkopers. De speler die recht tegenover de 1^e Verkoper zit, wordt de 2^e Verkoper en krijgt de 2^e Verkoper Token (zie schema).



JOUW WAGON

ZET JOUW WAGON IN ELKAAR
ZOALS AANGEGEVEN ALVORENS
JE EERSTE SPEL TE STARTEN:



EXTRA'S!

PRESTATIETEGELS

Je Circus licht de meest donkere nachten op en staat helemaal klaar om je tegenstanders te overtroeven. Maar soms zijn het de wonderen die buiten het spel liggen die het meest de moeite waard zijn! Aanschouw de Prestatietegels die... helemaal geen invloed hebben op het spelverloop.

EERSTE OVERWINNING!

"Ben je gewoon een gelukzak, of kan je dit kunstje overdoen?"

Geef deze tegel aan de persoon die het eerste spel wint.



LEERMEESTER!

"We hebben nog nooit zo'n nauwkeurige speluitleg gehoord!"

Geef deze tegel aan de persoon die jou dit spel heeft geleerd.



PUNTEN IN OVERVLOED!

"Wat een optreden, je zou moeten overladen worden met lof!"

Geef deze tegel aan de speler met de hoogste score. Wanneer een speler het record verbreekt, geef deze tegel dan door.



DUBBELSPEL!

"Het is geen flutshow!"

Geef deze tegel aan de eerste speler die Sinister Circus twee keer na elkaar kan winnen.



UITVERKOCHT!

"We kunnen alleen maar met ontzag naar jou kijken!"

Geef deze tegel aan de eerste speler die Sinister Circus drie keer na elkaar weet te winnen.



SPELVERLOOP

Het spel wordt gespeeld in verschillende ronden en eindigt van zodra elke speler nog 3 Circuskaarten op handen heeft.

Elke ronde bestaat uit de volgende stappen:

1. Elke Verkoper zet een veiling op door een **Circuskaart** te kiezen uit diens handkaarten. De Circuskaart wordt met de beeldzijde naar onderen in het midden van de speltafel gelegd. Deze Circuskaart is de koopwaar die geveild wordt. Zodra de Verkoper(s) hun koopwaar hebben geplaatst, worden ze gelijktijdig onthuld. Nu kunnen de andere spelers bieden op de Circuskaarten.

Opmerking: Circuskaarten in veiling moeten ver genoeg van de Voorstelling van de spelers gelegd worden om zo verwarring te voorkomen.



2. Elke speler moet bieden op een **Circuskaart**. Om te bieden, plaatsen spelers discreet om het even welk aantal Munten ● en/of Contracten ◼ van achter hun Spelersschem in hun **Wagons**. Daarna bedekken de spelers hun Wagons om de inhoud geheim te houden en plaatsen de Wagon naast de koopwaar (Circuskaart) waar ze op willen bieden. Elke speler moet minstens 1 Munt ● of ◼ in hun Wagon leggen, indien mogelijk. Indien een speler geen enkele Munt ● of Contract ◼ heeft, dan bied deze met een lege Wagon.



Wagons worden niet in een bepaalde volgorde geplaatst. Spelers kunnen hun Wagon tussen de beschikbare koopwaar verplaatsen tot wanneer de laatste Wagon is geplaatst.

BOD VAN DE VERKOPER

Een Verkoper mag niet bieden op diens eigen koopwaar. Daarom is er in een spel met 4 spelers maar 1 Verkoper en mag deze geen bod doen. Bij een spel met 5 tot en met 8 spelers moeten de Verkopers bieden op de koopwaar van de andere Verkoper.

3. De 1^e Verkoper veilt eerst diens koopwaar. **Om koopwaar te veilen**, kiest de 1^e Verkoper eender welke Wagon die bij diens koopwaar ligt en bekijkt stiekem de inhoud van de Wagon. Het bod mag geaccepteerd of afgewezen worden.

Indien het bod wordt geaccepteerd, neemt de Verkoper de inhoud van de Wagon en plaatst ze zonder dat iemand de inhoud ziet achter diens Spelersschem. De lege Wagon wordt aan de eigenaar teruggegeven en die krijgt ook de Circuskaart waarop geboden werd. Speel de kaart nog niet, dat is voor bij stap 6 of stap 7.

Indien het bod wordt afgewezen, geeft de Verkoper de Wagon met zijn inhoud aan de eigenaar terug. Na afwijzing is dit bod nu niet langer ter beschikking van de Verkoper. Daarna kiest de Verkoper een andere Wagon om te bekijken. Als de Verkoper elk bod afwijst, zal de Circuskaart die als koopwaar werd aangeboden, verbannen worden naar de aflegstapel.

4. De 2^e Verkoper veilt diens koopwaar op dezelfde wijze als de 1^e Verkoper.

5. Elke speler die geen veiling won, legt diens Munten ● en/of Contracten ◼ terug achter hun Spelersschem.

6. **Attractiekaarten** 🎪 die gekocht werden, worden nu gespeeld. Ze worden geplaatst in de Voorstelling van de speler die de veiling won. Kaarten die in de Voorstelling worden geplaatst, blijven daar tot het einde van het spel liggen tenzij ze verplaatst of verwijderd worden door specifieke speleffecten. Het effect van de Attractiekaarten is ofwel blijvend ofwel beïnvloeden ze de eindscore.



7. **Optredenkaarten** 🎩 die gekocht werden, worden nu gespeeld. Het effect van de kaart wordt uitgevoerd en daarna verdwijnt de kaart op de aflegstapel. Indien twee Optredenkaarten werden aangekocht, dient eerst het effect van de kaart van de 1^e Verkoper uitgevoerd te worden, daarna het effect van de kaart van de 2^e.

8. Ten slotte kijkt men of iedere speler exact **3 kaarten op handen** heeft. Indien dat zo is, wordt er overgegaan naar puntentelling. Indien men nog meer kaarten op handen heeft, geven de Verkopers hun Verkoper Token door naar de speler links van hen en begint er een nieuwe ronde.

◆ SPELVERLOOP ◆

VOORBEELD VAN EEN SPEELRONDE: In een spel met 5 spelers, selecteren zowel Merlijn (1^e Verkoper) en Fien (2^e Verkoper) hun koopwaar (Circuskaarten) en draaien deze simultaan om. Merlijn onthult 'Slangenvrouw' en Fien onthult 'Kil Ijskraam' om te veilen.

De spelers kiezen op welke koopwaar ze willen bieden terwijl Merlijn en Fien op de kaarten van elkaar moeten bieden. Merlijn, Philippe en Maarten kiezen hun bod, plaatsen deze in hun Wagons en leggen hun Wagons bij 'Kil Ijskraam'. Fien en Jens doen hetzelfde maar plaatsen hun Wagons bij 'Slangenvrouw'.



Merlijn veilt zijn koopwaar 'Slangenvrouw' als eerste en bekijkt de inhoud van Jens zijn Wagon van achter zijn Spelersscherm. Hij wijst dit bod af en geeft de Wagon terug aan Jens. Jens ledigt zijn Wagon achter zijn Spelersscherm. Merlijn kijkt nadien in de Wagon van Fien, aanvaardt haar bod, houdt de inhoud van de Wagon en geeft dan de lege Wagon aan Fien samen met de 'Slangenvrouw' kaart.

Fien veilt haar koopwaar en bekijkt ieder bod één voor één. Ze wijst het bod van Merlijn, van Jens en ook van Maarten af. Nadat ze elk bod heeft afgewezen, worden de Wagons teruggegeven en wordt de inhoud van de Wagons terug achter ieders scherm gelegd. Omdat geen enkel bod werd aanvaard, wordt de kaart: 'Kil Ijskraam' afgelegd.

Er werden geen 🎩 kaarten aangekocht, Fien mag dus haar Optredenkaart de 'Slangenvrouw' spelen en het effect ervan uitvoeren. De spelers in dit voorbeeld hebben nog steeds meer dan 3 kaarten op handen, dus schuiven Fien en Merlijn hun Verkoper tokens door naar de speler links van hen. Het spel gaat verder en er wordt een nieuwe speelronde aangevat.

ONDERHANDELING

Het leven binnen de tentzeilen staat bol van manipulatie en verleiding – gebruik het in jouw voordeel! Praat met je tegenspelers, laat hen weten dat jouw bod veel beter is die van anderen. Moedig de Verkoper aan om jouw bod aan te nemen. Ze zullen serieus wat missen als ze jouw bod afwijzen.

TERMINOLOGIE

VOORSTELLING

🎩 kaarten die vóór het Spelersscherm worden gelegd.

DE WAGON LADEN

Wanneer een kaart zegt dat je de Wagon moet laden, dan dienen de (door de kaart) aangeduide speler(s) de vermelde Munten ○ en Contracten □ van achter hun Spelersscherm te nemen en deze in hun Wagon te steken. Deze Wagon geven ze dan aan de speler die de betreffende kaart speelt. Nadat de kaart gespeeld werd, worden de Wagon en eventuele inhoud teruggegeven aan de eigenaars.

COLLECTIES



De Circusstapel bevat 4 verschillende 🎩 kaarten waar er Collectie op staat. Op het einde van het spel ontvangen spelers een aantal punten afhankelijk van het aantal verschillende Collectiekaarten die ze in hun Voorstelling hebben zitten. Een Collectie kan tot 3 verschillende kaarten bevatten. Spelers kunnen meerdere Collectiesets hebben.

Bijvoorbeeld: Je bezit 2 kaarten van elk van de 4 verschillende 🎩 kaarten (waar Collectie op staat). Met dit totaal van 8 kaarten kun je 2 sets maken van 3 verschillende kaarten en één set van 2 verschillende kaarten.

KAARTKLEUREN

De kleuren van de kaarten werden zo ontworpen dat het gemakkelijk is om verschillende kaarttypes te onderscheiden.

- » Oranje: Collectiekaarten
- » Rood: Interactieve kaarten
- » Geel: Kaarten die draaien rond Munten
- » Blauw: diverse effectkaarten
- » Grijs/Paars/Groen/Groenblauw/Roze: Contractkaarten voor elk van de 5 □ types



EINDE EN PUNTENTELLING

Wanneer elke speler slechts 3 Circuskaarten meer op handen heeft, eindigt het spel. Zo bepaal je de winnaar:

1. Iedere speler mag nog 1 kaart vanuit hun hand spelen en deze leggen in diens Voorstelling. De rest van de overblijvende kaarten worden afgelegd.
2. **Blootstelling:** Spelers onthullen hun en die ze hebben verzameld.
3. Spelers tellen hun **Overwinningspunten** op.
4. De **winnaar** wordt aangeduid.

OVERWINNINGSPUNTEN VOOR MUNTEN:

- » 1 voor iedere Koperen Munt
- » 2 voor iedere Zilveren Munt
- » 3 voor iedere Gouden Munt

OVERWINNINGSPUNTEN VOOR CONTRACTEN:

Belangrijk: kaarten die Contracten opleveren, moeten hier inbegrepen worden.

- » 4 voor de meeste Contracten van een type. Bij een gelijkstand, verdeel de punten tussen de betreffende spelers (afgerond naar beneden). Overloop dit voor elk Contract type.
- » 8 voor elke set van 4 verschillende types Contracten

OVERWINNINGSPUNTEN VOOR KAARTEN IN DE VOORSTELLING

- » Totaal die vermeld wordt op de kaarten.
- » Totaal aantal punten voor elke Collectie volgens de tabel:

Aantal verschillende Collectiekaarten	Aantal Vp
1	2
2	5
3	9

De speler met de meeste heeft de meest spectaculaire show getoond en mag zich de winnaar van Sinister Circus noemen!

GELIJKSTAND

Wanneer er een gelijkstand is, gebruik dan de volgende volgorde om een winnaar aan te duiden:

De speler met...

1. De 'Weegschaal van Themis' kaart
2. De meeste kaarten
3. De meeste contracten
4. De meeste Munten
5. De 1^e Verkoop Token



VOORBEELD VAN EEN EINDSCORE: Op het einde van het spel mogen alle spelers nog een kaart vanuit hun hand spelen en in hun Voorstelling leggen. Fien heeft 2 kaarten en de 'Weegschaal van Themis' kaart dus plaatst ze deze kaart in haar Voorstelling en legt de overige handkaarten af. Daarna onthullen alle spelers hun Munten en Contracten .



- » Ze ontvangt 11 voor haar Munten : 3 Koper, 1 Zilver en 2 Goud.
- » Ze ontvangt 8 voor de meeste Paris (4) en Berlin (4) Contracten .
- » Ze ontvangt 4 voor haar Vegas Contracten door een gelijkstand te winnen tegen Merlijn (dankzij haar 'Weegschaal van Themis' kaart).
- » Ze bezit geen Praha of London Contracten maar daar krijgt ze geen Overwinningspunten voor.
- » Ze ontvangt 16 voor 2 sets van 4 verschillende die ze bezit.
- » Ze ontvangt 2 voor de 'Weegschaal van Themis' kaart.
- » Ze ontvangt 12 voor haar Collectiekaarten: 10 voor 2 sets van 'Clown Poppy' en 'Spinsuikerkraam' (elke set is 5 waard), en 2 voor een enkele 'Spinsuikerkraam' voor haar 3^e set.

APPENDIX

OPlossen VAN CONFLICTEN








In het zeldzame geval dat er een conflict optreedt bij het spelen van kaarten ('Spiegelpaleis' en 'Alziend Oog', 'Draaiend Huis' en 'Freakshow'), dan speelt de speler met de 1^e Verkoper Token altijd eerst en daarna de andere spelers in wijzerzin.

EEN KAART SPELEN



Wanneer een effect zegt dat je een kaart moet spelen: indien je een  kiest, plaats deze in jouw Voorstelling; wanneer je voor een  kiest, pas dan het effect van deze kaart meteen toe.

VERDUIDELIJKING VAN KAARTEN

ACHTBAAN 'DE NEKBREKER'

Wanneer een set van 5 verschillende  wordt gemaakt, ontvang je 3  bovenop de standaard 8  beloning voor een set van 4 verschillende , wat een totaal maakt van 11 . Je kan meerdere sets bezitten van 5 verschillende  voor elk 11 .

VLAMMENDE PIJL

Los van de  voor de set(s), ontvang je ook  voor de aparte Munten.

DRAAIEND HUIS, SPIEGELPALEIS

Deze kaarten kunnen niet de effecten van elkaar of van 'Alziend Oog' kopiëren. Indien je 'Weegschaal van Themis' kopieert, handel dan gelijkstanden met de andere speler af die de kaart 'Weegschaal van Themis' bezit zoals beschreven in het onderdeel 'Gelijkstand' van dit spelregelboek.

SPELVARIANT: STARHAND KIEZEN

Om de willekeurigheid van het starthand af te doen nemen, kunnen spelers ervoor kiezen om hun starthand te bepalen via het kiezen van kaarten. Wanneer alle spelers hun Circuskaarten hebben gekregen (zie stap 6):

- Elke speler kiest 1 kaart uit hun hand en legt deze met de beeldzijde naar beneden voor zich.
- Wanneer iedere speler een kaart heeft gekozen, geef dan de rest van de kaarten zonder deze te onthullen door aan de speler links.
- Spelers herhalen deze stappen tot wanneer alle kaarten werden gekozen (inclusief de laatste kaart).

COLOFON

SPELONTWERP: Bruno Faidutti

SPELONTWIKKELING: Joanna Kijanka

GRAFISCH ONTWERP: Rafał Szyma

GRAFISCHE VORMGEVING: Maciej Simiński, Mateusz Bielski

SPELREGELBOEK: Nathan Vermeulen, Batist Vermeulen & Bruno Faidutti

Beste klant, onze spellen werden met de grootste zorg geproduceerd, samengesteld en verpakt maar soms kan er iets misgaan in het productieproces en mocht er iets ontbreken willen we ons alvast verontschuldigen. Mail in dat geval naar nathan@bannan.be.

Gepubliceerd door: Portal Games & Bannan Games

© Copyright 2022 Portal Games & Bannan Games

Alle rechten voorbehouden aan Bannan Games en Portal Games.



SAMENVATTING RONDE

1. De Verkoper onthult Circuskaarten als koopwaar die geveild wordt.
2. Spelers plaatsen hun bod in het geheim. Een bod kan om het even welk aantal ● en/of ■ zijn (min. 1 ● of ■) en deze worden in hun Wagon gestoken. De Wagon wordt naast de Circuskaart waar er interesse voor is, gelegd.

3. De 1^e Verkoper selecteert een Wagon en kiest één van de volgende opties:
 - » Het bod accepteren: neem de inhoud van de Wagon en geef de Wagon terug aan diens eigenaar samen met de Circuskaart die te veul werd aangeboden.
 - » Het bod afwijzen: geef de Wagon met de inhoud terug aan diens eigenaar. Het bod in deze Wagon is niet meer beschikbaar voor de Verkoper om uit te kiezen.

De Verkoper selecteert Wagons tot een bod aanvaard wordt of tot alle biedingen werden afgewezen (in dit geval gaat de Circuskaart naar de aflegstapel).

4. De 2^e Verkoper handelt diens koopwaar op dezelfde manier af zoals de 1^e Verkoper dat deed.
5. Elke speler die geen bod won, neemt diens inhoud van de Wagon terug en plaatst deze achter het Spelersscherm..
6. 🎪 kaarten worden geplaatst in de Voorstelling vóór het Spelersscherm.
7. 🍷 kaarten worden in de juiste volgorde afgehandeld en afgelegd.
8. Indien de spelers meer dan 3 kaarten op handen hebben dan schuiven de Verkopers hun Verkoper token door naar de speler links en een nieuwe ronde begint. Zoniet, ga verder naar 'Einde en Puntentelling'.

SAMENVATTING PUNTELLING

MUNTEN OVERWINNINGSPUNTEN:

- » 1 Vp voor elke Koperen ●
- » 2 Vp voor elke Zilveren ●
- » 3 Vp voor elke Gouden ●

CONTRACTEN OVERWINNINGSPUNTEN:

Belangrijk: includeer 🎪 kaarten die Contracten ■ opleveren.

- » 4 Vp voor de meeste Contracten ■ van een type. Bij een gelijkstand, verdeel dan de punten tussen de betreffende spelers (afgerond naar beneden). Handel af per type.
- » 8 Vp voor iedere set van 4 verschillende types Contracten ■.

OVERWINNINGSPUNTEN VOOR 🎪 KAARTEN IN DE VOORSTELLING VAN DE SPELERS:

- » Totaal aantal Vp die vermeld zijn op de kaarten.
- » Totale punten voor elke Collectie volgens de tabel hieronder:

Aantal verschillende Collectiekaarten	Aantal Vp
1	2 Vp
2	5 Vp
3	9 Vp

De speler met de meeste Vp wint het spel!

