



DRUM ROLL

KONSTANTINOS KOKKINIS - DIMITRIS DRAKOPOULOS

Európa az 1900-as évek elején. A játékosok cirkuszigazgatókat alakítanak, akik beutazzák Európa városait előadásokat tartva, és a közönséget szórakoztatva. Az előadások előtt gyarapítaniuk kell cirkuszukat előadók felbérletével, és igényeik kielégítésével, melynek révén jobb teljesítményre sarkallhatják őket. A leghíresebb cirkusz megteremtése érdekében anyagi áldozatra, és kíségetők toborzására is szükség lesz. Három előadás után az a játékos nyer, aki a legtöbb hírnév pontot gyűjtötte.

Tartozékok

1x Kezdőjátékos
jelző



18x Lakókocsi
jelző



1x Nagy játéktábla



1x Szabályfüzet



5x Régió jelző



44x Kedvezmény
jelző



4x Játékos tábla (minden színben 1)



58x Pénz jelző
(40x 1-es érme, és
18x 5-ös érme)



Kör és előadás
jelző korongok



15x Kiségető kártya



45x Előadó
kártya



30x Befektetés
kártya



125x Erőforrás kocka (minden színben 25 db)



8x Pont és jegy jelző kocka (minden játékosnak 2 db)



12x Akció jelző korong (minden játékosnak 3 db)



1x Előadó
fedőkártya



4x Játékos
segédlet kártya





DRUM ROLL

Szimbólumok



Játékos



Előadás



Szavazat



Játék vége



Lakókocsi



Pozitív hírnév



Negatív hírnév



És (plusz)



Vagy (választás)



Ha használják



Ha nem használják



Pénzérme



Befektetés kártya



Bér



Bűvész



Akrobata



Zsonglőr



Idomár



Bizarr



Kirúgva



Akció jelző



+1 Kézlímit



Ha megfordítják



Kedvezmény



Átalakítás



Bármely erőforrás (kocka)



Nézd meg a Befektetés pakli felső 2 lapját és húzz belőle 1-et!



Kisegítő



Előadó



Káprázatos előadás



Jó előadás



Gyenge előadás



Nem veszít hírnevet



Nem fizet bért



Fehér kocka (Gyakorlás)



Sárga kocka (Kellékek)



Zöld kocka (Hirdetés)



Kék kocka (Kosztüm)



Piros kocka (Díszlet)

Játék

előkészületek

- Helyezzétek a nagy játéktáblát az asztal közepére.
- Tegyétek a két barna fakorongot a táblára. (Egyet az előkészületi sávra, egyet pedig az első előadásra.)
- Keverjétek meg a Kisegítő, Előadó és Befektetés paklikat és helyezzétek a játéktér mellé. Az Előadó fedőkártyát tegyétek az Előadó pakli tetejére. Ha a játék során húznotok kell a pakli aljáról tegyétek.
- A Kisegítő paklijából húzzatok annyi lapot, ahányan játszatok, majd színükkel felfelé helyezzétek ki őket a tábla alá.
- Az Előadó pakliból húzzatok annyi kártyát, ahányan vagytok +1 lapot, és színükkel felfelé tegyétek ki őket a pakli alá. Ha bármikor három azonos fajtájú (bűvész, akrobata, stb) kártya van a sorban, dobjátok el az utolsót és húzzatok addig, amíg max. 2 ugyanolyan fajtájú lap lesz felfordítva.

Mindenki kap:

- Egy játékos (cirkusz) táblát a választott színében.
- A színének megfelelő pont és jegy jelző kockát. Egyet tegyetek a pontozósáv 0 mezőjére, a másikat pedig a főtábla kezdő jegy ikonjára.
- 3 Akció jelzőt a saját színében
- 1 véletlenszerűen húzott Régió jelzőt, melyet saját táblájára helyez.
- Mindenki húzhat 2 Előadót a paklijuk aljáról, titokban tartva a többiek előtt. Közülük kiválasztanak egyet, a másikat pedig átadják baloldali szomszédjuknak. Ezután felfedik Előadóikat és játékos táblájuk mellé helyezik őket.
- Mindenki választ két Erőforrás kockát és saját készletébe helyezheti játékos tábláján (lehet két különböző erőforrás, de két azonos is).
- Mindenki kap 15 értékű pénzt, levonva belőle a két választott Előadója felfogadásának költségét.

Példa: Szandra egy olyan Előadót választott, akinek felbérleti költsége 4, és egy másikat, melynek 3 ugyanez az értéke. Így 8 pénzzel kezdi a játékot.

Az **kezdi a játékot**, aki **legutóbb volt cirkuszban**, de véletlenszerűen is választhattok kezdőjátékost.



Játék

menete

A játékosok 3 előadást rendeznek a játék során. Ezek mindegyike előtt 5-7 előkészületi kör áll rendelkezésükre. Az előkészületek végeztével elkezdik előadásukat, vagyis kiértékelés következik. Minden előkészületi kör a következő fázisokból áll:

- **Akció fázis**, melynek során a játékos erőforrásokat szerez, befektet, jegyeket ad el, kisegítőket és előadókat bérel fel cirkuszához.
- **Osztzkodás fázis**, mely alatt a játékos felszereli előadóit a megszerzett erőforrásokkal.



Akció fázis

Az Akció fázis során mindenki felhasználja három akció jelzőjét. A kezdőjátékkal indulva és az óramutató járása szerint haladva mindenki elhelyezi egy akció jelzőjét a végrehajtani kívánt akción. Ezt addig folytatjuk, amíg minden jelző a főtábla valamely mezőjére nem kerül.

Megj: Ahol egy akciómezőre több jelző is került, tegyük egymás tetejére a jelzőket a sorrend meghatározásához.



Gyakorlás: A játékos elvehet egy fehér kockát.
Limit: Ez az akció körönként csak egyszer választható és csak egy játékos számára.



Kellékek: A játékos elvehet egy sárga kockát.
Limit: Ez az akció körönként csak egyszer választható és csak egy játékos számára.



Hirdetés: A játékos elvehet egy zöld kockát.
Limit: Ez az akció körönként csak egyszer választható és csak egy játékos számára.



Kosztüm: A játékos elvehet egy kék kockát.
Limit: Ez az akció körönként csak egyszer választható és csak egy játékos számára.



Díszlet: A játékos elvehet egy piros kockát.
Limit: Ez az akció körönként csak egyszer választható és csak egy játékos számára.

Kocka-akciók limitje:

- Ha 4-en játszanak max. 4 kocka-akció választható. Egy helynek üresen kell maradnia.
- Ha 3-an játszanak max. 3 kocka-akció választható. Két helynek üresen kell maradnia.
- Ha 2-en játszanak max. 2 kocka-akció választható. Három helynek üresen kell maradnia.

Ezen akció fázis során szerzett kockáink a játékosablánk Kocka készlet mezőjére kerülnek.

Akciók végrehajtása: Miután mindenki kiválasztotta akcióit, visszaveszi összes jelzőjét közben pedig végrehajtja az adott akció a következő sorrendben:

- **Kocka akciók:** Mindet egyszerre hajtjuk végre, a játékosok elveszik a kockákat.
- **Jegyeladás:** Egyszerre hajtandók végre, a játékosok pénzt kapnak.
- **Befektetés:** A játékosok kártyát vehetnek a jelzők lehelyezésének sorrendjében. (Az egymásra helyezett jelzőket alulról fölfelé értékeljük ki)
- **Előadó felbérlelése:** Az ide helyezett jelzőket alulról fölfelé kiértékelve a játékosok sorban felbérlelhetnek egy Előadót.
- **Kisegítő felbérlelése:** Az ide helyezett jelzőket alulról fölfelé kiértékelve a játékosok sorban felbérlelhetnek egy Kisegítőt.

*Megj: Előfordulhat, hogy egy játékos elől más elviszi a felbérlelni kívánt kisegítőt, vagy előadót. Ebben az esetben a játékos akció végrehajtása **nélkül** visszaveheti jelzőjét, de **nem kap érte 1 pénzt**.*

Miután minden akciót végrehajtottunk, a fel nem bérelt kisegítők és előadók lapjára tegyünk 1 Kedvezmény jelzőt, vagyis a következő körben ezek egy pénzzel olcsóbban bérelhetők fel. A következő kör végén minden fel nem bérelt személy újra kap egy Kedvezmény jelzőt (azok is, amelyeken már van ilyen jelző). Így az olyan kisegítő vagy előadó, akit körökön át nem béreltek fel, végül akár ingyen is megszerezhető. Ha így történne a lap 1 körön át marad ingyenes, azután el kell dobni.



Jegyeladás: A játékos pénzt kap. Egy mezővel előremozgathatja jegy jelző kockáját a sávján, és megkapja az ott jelzett összeget. Ha elérte a sáv utolsó mezőjét, ezt az akciót már nem választhatja az Előadás végéig. Minden előadás után az összes jegy jelző kocka visszakerül a sáv induló mezőjére.

Limit: Ez az akció körönként csak kétszer választható, mindenkinek.



Befektetés: A játékos 1 pénzt fizet, és elveszi a Befektetés pakli legfelső lapját. Mindenkinél max. 2 kártya lehet, de ha az adott játékos cirkuszában bűvész is van, bűvészenként +1 lappal növelhető a kézlimit.

Limit: Ez az akció körönként csak kétszer választható, mindenkinek.



Előadó felbérlelése: A játékos felbérlelhet 1 előadót a bérleti díjáért (minusz az esetleges kedvezmény jelzők). Az előadó ezután a cirkuszba kerül, vagyis a játékoslap alá.

Limit: Ez az akció körönként csak egyszer választható, minden játékos számára.



Kisegítő felbérlelése: A játékos felbérlelhet 1 kisegítőt a bérleti díjáért (minusz az esetleges kedvezmény jelzők). A kisegítő ezután a cirkuszba kerül, vagyis a játékoslap mellé, balra.

Limit: Ez az akció körönként csak egyszer választható, minden játékos számára.

Passzolás: A játékos úgy is dönthet, hogy nem hajtja végre az akciói egy részét, vagy akár az összeset. Minden fel nem használt akció jelzőért 1 pénzt kap.

Osztozkodás fázis

E fázis során mindenki egyszerre **áttehet két erőforrás kockát a Cirkusz lapjáról az Előadó kártyáira**. Ha egy kockát a kártyára helyeztek már nem távolítható el a játék hátralévő részében.

Kivétel: Ha egy Előadót kirúgnak, vagy hírnév pontért megfordítják a lapját (lásd az Előadók fejezetet a 7. oldalon) a rajta lévő összes kocka visszakerül az alap kockakészletbe (nem a játékoséba).

Kör

vége

Ha a kör véget ért a következő a teendő:

- Egészítsük ki a kikészített Kisegítő lapokat a játékosok számának megfelelő mennyiségűre.
- Pótoljuk a felbérlet Előadó kártyák helyét is (játékosszám +1).
- Mozgassuk egy mezővel előre a körjelzőt az Előkészületi sávon.
- A kezdőjátékos átadja jelzőjét a töle balra ülőnek.

Új kör veszi kezdetét.

Szavazás

Az 5. kör után a játékosok szavaznak, hogy elkezdődjön-e az előadás, vagy szeretnének egy 6. kört, melyben tovább készülődhetnek. A szavazás az akció jelzőkkel történik. Mindenki titokban kézbe vesz (vagy sem) egy jelzőt és egyszerre megmutatják egymásnak tenyerüket. A kézben tartott jelző azt jelenti, hogy gazdája halasztani szeretné az Előadást. Ha nincs akció jelző a tenyérben, akkor tulajdonosa kész az Előadásra. A többség döntése számít. Ha egyenlőség alakulna ki, csak a kezdőjátékos szavazatát vehetjük figyelembe.

Ha az Előadást elhalasztottuk, a 6. kör végén is szavazásra kerül sor. Ha a többség ismét a halasztásra szavaz, a 7. előkészületi kört is le kell játszani, de ezután már szavazás nélkül megkezdődik az Előadás.

Akik a 6. kör végén a halasztásra szavaztak 1 hírnév pontot vesztenek.

Előadás

A játékosok sorrendjében, vagy 4 játékos esetén páronként (hogy gyorsítsunk) mindenki Előadást tart és bezsebeli érte a jutalmat. Mindenki meghatározhatja, milyen sorrendben lépnek fel Előadói, és a fellépésük jutalmát is ebben a sorrendben veheti át. Minden előadó olyan teljesítményt nyújt, ahány kockát a játékos kártyájára helyezett. Ez a következő lehet:

- ★ **Gyenge előadás:** A játékos a kártya „gyenge előadás” ikonja alatti jutalmat kapja.
- ★★ **Jó előadás:** A játékos a kártya „jó előadás” ikonja alatti jutalmat kapja.
- ★★★ **Káprázatos előadás:** A játékos két lehetőség közül választhat. Az első, hogy a fentiekhez hasonlóan felveszi a „káprázatos előadás” ikon alatti jelzett jutalmat. A másik lehetőség (a játék során minden Előadónál csak egyszer élhetünk vele), hogy megfordítja az Előadó kártyáját és azonnal begyűjti az általa kínált hírnév pontokat.
- Nincs előadás:** Akkor következhet be, ha a játékos nem tett kockát egy Előadó lapjára, az Osztozkodás fázisokban, vagy ha a lapon nem voltak meg sorban a kockák. Ez esetben az Előadót azonnal ki kell rúgni. A kártyát eltávolítjuk a cirkusból, a játékosnak végkielégítésként ki kell fizetnie az Előadó felbérlet költséget, és 1 hírnév pontot veszít. (lásd az Előadók fejezetet a 7. oldalon)



Fizetés

Miután mindenki megtartotta előadását és begyűjtötte az érte járó jutalmat, ki kell fizetnie emberei bérét. (lásd az Előadók fejezetet a 7. oldalon). A társulat minden tagjának fizetést kell adni, melynek összege a kártyáján van feltüntetve. A játékos összeadja minden Kisegítője és Előadója fizetési igényét, majd befizeti a teljes összeget. Minden egyes pénz, amit a játékos nem tud befizetni -1 hírnév pontjába kerül. Ez azt jelenti, hogy hírnév értéke akár 0 alá is csökkenhet.

Előadás

vége

Miután mindenki megtartotta előadását és kifizette a béreket, minden Kisegítő és Előadó kártyát el kell dobniuk, és mindkét esetben újakat húzniuk, a játékoszámnak megfelelően. Az Előkészületi sáv jelzőjét tegyük vissza az 1-es mezőre, az előadás sáv jelzőjét pedig a következő mezőre. Minden játékos átadja régiójelző lapját a balján ülő társának. Mindenki jegy jelző kockája visszakerül a kezdő mezőre. A legutóbbi kezdőjátékostól balra ülő lesz az új kezdőjátékos. A következő előadás első előkészületi köre veszi kezdetét.

A játék

vége

A 3. előadás befejeztével a játék véget ér. A végjátékban a játékosok még megkapják alábbi hírnév pontjaikat, és az lesz a győztes, aki a legtöbbet gyűjtötte a játék során. Egyenlőség esetén az a győztes, akinek több pénze maradt. Ha így is döntetlen az eredmény, megosztott győzelmet hirdetünk.

- Végjáték** : **5** **Legnagyobb előadás.** Az nyeri, akinek a játék végén a legtöbb előadója van.
- 3** **Változatosság.** Az kapja, akinek mind az 5-féle előadóból van a cirkuszában (bűvész, akrobata, stb.).
- 5** **Tökéletes előadás.** Ha egy cirkusz összes előadója Káprázatos előadást nyújtott az utolsó fellépésen (függetlenül attól, hogy megfordították, vagy sem).
- 5** **Nagy társulat.** Akinek 8, vagy több előadója van a cirkuszában.

Ha egyenlőség állna fenn a hírnév jutalmak esetében, minden érintett megkapja a teljes jutalmat.

Régiók

A játék alatt Európa 3 régióját látogatják meg a játékosok. Ezeket a Régiójelzők reprezentálják. Minden régió speciális hírnév bónuszt kínál, mely az előadás során osztható ki. Jövőbeni céljukat ismerve a játékosok előre tervezhetik, hogy az adott régióban milyen típusú előadókkal érhetnek el több hírnév pontot.



Példa: A moszkvai közönség jobban szereti a bűvészeket és az állatszelídítőket, mint más előadókat. A Moszkvába látogató cirkusz, előadása során, +2 hírnév pontot szerezhet minden 2 db bűvész, és +2 hírnév pontot minden pár állatszelídítő után.

Készlet

kimerülése

Ha bármelyik erőforrás kocka készlet kimerül a játék alatt, a játékosok nem szerezhetnek újat, amíg valaki vissza nem tett párat előadó lapja megfordításával, vagy jutalomért, illetve Kisegítő és Befektetés lapért történő elköltésükkel. Ha elfogynak a Kedvezmény jelzők, nem jár újabb kedvezmény, amíg vissza nem kerül néhány az alap készletbe. Amennyiben a Befektetés, Előadó, és Kisegítő lapok fogynak el, keverjük meg és képezzünk új paklit a korábban dobott lapokból. Ha nincsenek ilyen lapok, a játék végéig már nem jár a kimerült kártya fajtából. A lakókocsi jelzők is elfogyhatnak.

Előadók



Minden előadónak egyedi erőforrás szükséglete van, mely 3-szintű teljesítményre sarkalja. Ahhoz, hogy a legjobb teljesítményt nyújtsa, **az alsóbb szintek erőforrás követelményét is teljesítened kell.** Például, ahhoz, hogy a Kötéltáncos káprázatos teljesítményt nyújtson, egy piros, egy sárga és egy fehér kockát kell kártyájára helyezni a korábbi osztzkodás fázisok során. Az ezt követő előadások során a játékos bezsebelhet érte 5 pénzt, vagy (a játék során egyszer) megfordíthatja a kártyát és azonnal kap 2 hírnév pontot.

A játékosnak nem szükséges a teljesítmény szint sorrendjében felhelyeznie a kockákat. Például a játékos egy fehér és egy sárga kockával rendelkezik. Az Osztzkodás fázisban a Kötéltáncos kártyájára teszi ezeket a kockákat, pedig még nincs piros kockája. A következő előkészületi körben megszerzi a piros kockát, mellyel így kiegészítheti a Kötéltáncos kártyáját. Az ezt követő előadás során a Kötéltáncos káprázatos teljesítményt nyújt majd.

Ha elkezdődik egy előadás és az előadó kártyán nincs a legalacsonyabb teljesítmény szinthez szükséges kocka, nem képes fellépni, még akkor sem ha nagyobb szintekre tettél kockát. (lásd a „Nincs Előadás” fejezetet az 5. oldalon).

Ahogy korábban említettük, ha egy előadó elérte a káprázatos (***) teljesítmény szintet a kártyája megfordítható és begyűjthető érte a hírnév pont. A fordítást követő előadás után a játékosnak az előadó alap fizetését kell adnia. Az ezt követő előadások után viszont csak a **másodlagos fizetségét**. Ez azt jelenti, hogy a hírnév pontok miatt korábban megfordított előadók megfosztják a játékost a rendszeres jutalmaktól, viszont kevesebb bérköltséget jelentenek a cirkusz számára.

Példák az előadókért kapott jutalmakra:

Bármilyen kockáét és 4 pénzt kapsz.	2 pénzért 1 lakókocsit kapsz.	Nézd meg a Befektetés pakli felső 3 lapját és tarts meg 1-et. A maradékot tedd a pakli aljára.
Kapsz 1 kék vagy 1 sárga kockát.	Bármilyen kockáért kihagyhatod valaki kifizetését az előadás után.	Kihagyhatod valaki kifizetését az előadás után.
Kapsz 1 bármilyen és 1 fehér kockát.	2 bármilyen kockát választhatsz.	

Előadók típusai:

A Mágusok befektetés lapokhoz juttathatnak. Adott esetben több húzott lapot is megnézhetsz választás előtt, és 1-gyel növelik kézlimitedet (mind).	Az Akrobaták pénzt hoznak és növelik a bevételt.	A Bizarr előadók a fizetési költségeket csökkentik és új lakókocsihoz juttatnak. Saját fizetésük, valamint az értékük járó hírnév attól függ, hogy mennyi bizarr előadó van cirkuszodban.	A Zsonglőrök új kockákat hoznak, melyek a többi előadó fejlesztésében segítenek.	Az Idomárok lehetővé teszik, hogy kockákból pénzt szerezz.
---	---	--	---	---



Kíségítők

A Kíségítők több módon is segíthetnek neked, és felbérlésük, valamint fizetségük tekintetében az Előadókhoz hasonlítanak.



Előadás szervező: Bármely kör végén visszateheted az Előadás szervezőt a felbérlehetők közé, így te lehetsz a következő kezdőjátékos. Az Előadás szervező újra felbérlehető, de te a következő körben nem szerezheted meg, csak más játékosok.



Mindenes: Minden Osztozkodás fázisban 2 helyett 3 erőforrás kockát helyezhetsz kocka készletedből (Cirkusz lapodról) előadódra.



Rezesbanda: Minden előadás után +2 hírnév pontot kapsz.



Pattogatott kukorica árus: Minden előadás után +3 pénzt kapsz.



Banki ügyintéző: Minden előkészületi kör elején bármennyi pénzt helyezhetsz a Banki ügyintéző kártyára. Ez az összeg a továbbiakban nem használható. A játék végén az ide tett pénzeszegeket hírnév pontokra válthatod. (Max. 5 hírnév pont szerezhető. 10-nél több pénz esetén sem kapsz ennél több hírnév pontot.)



Ügynök (5 különböző): Minden osztozkodás fázis alatt **egyszer** elvégezheted a kártyáján látható cserét. Ezt azt jelenti, hogy **bármilyen** kockát az ott mutatottak egyikére cserélhetsz.
Limit: Függetlenül attól, hogy mennyi Ügynök van cirkuszodban, minden osztozkodás fázisban csak **együket** használhatod fel.



Személyi titkár (5 különböző): Minden osztozkodás fázis alatt **egyszer** elvégezheted a kártyáján látható cserét. Ezt azt jelenti, hogy **bizonyos színű** kockát az ott mutatottak egyikére cserélhetsz.
Limit: Függetlenül attól, hogy mennyi Személyi titkár van cirkuszodban, minden osztozkodás fázisban csak **együket** használhatod fel.

Lakókocsík

Minden előadónak lehet egy lakókocsija.

A lakókocsival rendelkező előadó fizetése azonnal -1-gyel csökken. A bizzarr előadónak adott lakókocsin más előadó is osztozhat. Ha egy előadónak lakókocsit adunk, másik már nem kaphatja meg. A lakókocsi akár 0-ra is csökkenheti a fizetést, de az alá nem. Ha egy előadó kártyáját megfordítjuk a hírnév pontokért, megtarthatja lakókocsiját és a csökkentett bér érvényes lesz másodlagos fizetésére is. (Lásd az Előadók fejezetet, a 7. oldalon)

Befektetés

kártyák

A befektetés kártyák erőforrásokhoz, pénzhez, hírnév pontokhoz juttathatják a játékosokat. A befektetés kártyák bármikor kijátszhatók, ha a szabály másként nem rendelkezik. Minden játékosnál **2 ilyen kártya** lehet egyszerre, mely limitet a mágusok felbérlésével növelhetjük. **Minden egyes mágusért +1 kártya lehet a játékosnál.** Ha egy játékos elérte a limitet és ennél több kártyát szerez, az új kártyák megtekintése után ki kell játszania a felesleget (beleértve azt is amit most szerzett), vagy el kell dobnia a többlet kártyákat.

A kártyával megszerzhető lehetséges hírnév pont

Ennyiszor használható fel a kártya (bármenyiszor ha nincs ilyen jel)

Kártya akciója

Kártya neve

Hogyan juthatunk hírnév ponthoz a kártyából (ha használják, vagy ha nem használják).



Foglalt akció feloldása: Akciójelződet bármely kocka-akcióhoz leteheted, még ahhoz is, amit más játékos foglal, vagy kizárt a játékszabály. (Ha nem használtad fel, a kártya a játék végén +1 hírnév pontot ér.)



Lakókocsi: Kapsz egy lakókocsit. (Ha nem használtad fel, a kártya a játék végén +1 hírnév pontot ér.)



Előadó kirúgása: Bármikor kirúghatsz egy előadót. Nem kell végkielégítést fizetned és hírnevet sem veszítesz. Előadás alatt nem rúghatsz ki senkit. (Ha nem használtad fel, a kártya a játék végén +1 hírnév pontot ér.)



Erőforrás bónusz: A játék végén +1 hírnév pontot kapsz minden 3 erőforrásért (kockáért), ami készletedben (cirkusz lapodon) maradt.



Dupla szavazat: Miután megnéztük a szavazás eredményét, kijátszhatod ezt a kártyát. Szavazatod így duplán számít számít majd.



Extra bevétel: 4 pénzt kapsz.



Lakókocsi bónusz: A játék végén +1 hírnév pontot kapsz minden lakókocsiért a cirkuszodban.



Hosszabb taps (előadó fajtánként egy): Az 1, 2. vagy 3. előadás alatt játszd ki a kártyát és +1 hírnév pontot kapsz minden egyes (ilyen típusú) előadóért, aki káprázatos teljesítményt nyújt. Viszont -1 hírnevet veszítesz minden (ilyen típusú) gyenge teljesítményt nyújtó előadó után.



Kisegítő bónusz: A játék végén +1 hírnév pontot kapsz minden Kisegítőért a cirkuszodban.



Extra erőforrás (minden kockaszínben 2): Vegyél el egy bármilyen színű kockát, vagy a jelzett színből kettőt.



Extra bevétel: Egy bármilyen színű kockáért 5 pénzt kapsz.



Két

játékos

Két játékosal játszva a következő változások lépnek érvénybe:

- **Régiók:** Mindenki húz egy Régió jelzöt, egy harmadikat pedig a két játékos közé helyezünk. Ezt egy képzeletbeli, harmadik játékos régiójaként használjuk, így mindenki 3 régiót járhat be a játék során.
- **Kisegítők:** 2 helyett 3 Kisegítőt húzzatok előkészületnél.
- **Előadó típusok:** Ha előadókat húztok, és két azonos típusút sikerül húzni, dobod el a másodikat és húzz újat, míg mindhárom előzetesen húzott előadó különböző fajtájú lesz.
- **Szavazás:** Ha a 6. kör megtartásáról szavaztok, az eredményhez adjatok egy képzeletbeli „halasztás” szavazatot is. A 7. körről való szavazás a normál szabályok szerint zajlik.

Alkotók

<i>Designers:</i>	Konstantinos Kokkinis Dimitris Drakopoulos
<i>Illustrator:</i>	Antonis Papantoniou
<i>Assistant designer:</i>	Sandra Biniari
<i>Assistant developer:</i>	Anastasios Grigoriadis
<i>Graphic designer:</i>	Giota Vorgia
<i>English rules:</i>	Konstantinos Kokkinis
<i>Italian rules:</i>	Michele Quondam
<i>German rules:</i>	Martin Mathes
<i>French rules:</i>	Christophe Muller
<i>*Dutch rules:</i>	Christophe Mannaert
<i>*Greek rules:</i>	Konstantinos Kokkinis

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

Köszönetnyilvánítás

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 Christodouloupoulos, Dimitris Mavroudis, Aggelos Vazaïos, 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.

Fordítás: Acetate, 2012.