

New Show!

MEEPLE CIRCUS

The Wild & Aerial Show

Fedezd fel a Meeple Cirkusz legújabb műsorát a vadállatokkal és a levegőakrobatákkal!

A műsoron a vad oroszlán és a medve, a lélegzetelállító levegőszámok, kezdve Ottóval, az ugróakrobatával és Luna kötél táncával!

TARTALOM

- 5 piros akrobata
- 4 új vendégszereplő saját lapkával:
 - az ugróakrobata és az ugródeszkája,
 - a kötél táncos és az egyensúlyozó-rúdja,
 - az oroszlán és
 - a medve.
- 8 új közönség kívánságkártya
- 8 új kihívás (4 móka és 4 technikai)
- 14 matrica (az alapjáték vendégszereplőinek 6)

ÚJ SZABÁLYOK

• ELŐKÉSZÍTÉS

- Minden játékos három akrobatával kezd: 1 kékkel, 1 sárgával és 1 pirossal (az alapjátékban csak 1 kék és 1 sárga van).
- Az új közönség kívánságkártyákat adjátok hozzá a megfelelő paklihoz (mindegyikhez 2 kártya).
- Az új kihívások lapkait keverjétek bele a kihívások paklijába.

Emlékeztető: Javasoljuk, hogy válogassátok ki a kihívás lapkákat a játékcsoport kedve és ízlése szerint. Például, csak a technikai kihívásokat használjátok, vagy kihívások egy erős szerepjáték elemmel, vagy használjátok egy teljesen véletlenszerű választékot!

AZ UGRÓAKROBATA

Az ugróakrobata lapkája egyoldalú: a produkciód befejezésére tedd az ugródeszkát a porond valamelyik részébe és az ugróakrobatát a deszka végére. Nyomd meg az egyik ujjaddal a deszka ellentétes végét, hogy ezzel az akrobata a levegőbe ugorjon.... kapd el őt és azonnal tedd a produkciódra, de ne a talajra. Ha lepottyan, akkor ismételd meg.

Megjegyzés: Az ugródeszka nem számít az előadás részébe, használat után el kell távolítani a porondról.



A HALADÓ JÁTÉK SZABÁLYAI

Ha nagyobb kihívást jelentő játékot szeretnétek, akkor alkalmazzátok a következő szabályokat:

- A gerenda alatt legalább egy tartozéknak kell lennie ÉS egy elemnek rajta, különben nem számít a produkcióba.
- Minden egyes előadáskor a játékosok csak egy produkciót hajthatnak végre. Ha a zene befejezésekor egynél több produkció is születik, csak a legjobb szerez pontszámot. Két egymás melletti produkció, amik csak érintik egymást, de szétválaszthatóak, nem számítanak egyetlen produkciónak.
- Körsorrend: a második előkészületi fázistól kezdve a játékosok már nem az óramutató járásával megegyező irányba követik egymást, hanem a legalacsonyabb pontszámmal rendelkező játékosal kezdve a legmagasabb pontszámú játékosig haladva (döntetlen esetén a legfiatalabb játékos a soron következő).

