

MEEPLE CIRCUS

A JÁTÉK CÉLJA

Üdvözlünk a MEEPLE CIRKUSZBAN! Az akrobaták már várják az utasításaidat a következő előadásra. A ma esti program 3 szám 2 próbával és egy főelőadás a zsúfolt közönség előtt! Ragyogj a cirkuszi porondon és te kapod a legtöbb tapsot, hogy megnyerd a játékot!

ELŐKÉSZÍTÉS

- Helyezd a játéktáblát az asztal közepére. ①
- Mindenki vegyen el
 - a választott színében egy cirkuszi porondot. ②
 - ugyanabban a színben egy pontozójelölőt, amit tegyetek a tapsmérő mellé. ③
 - egy kék és egy sárga akrobatát. ④
- Keverd meg a közönség kívánságkártyáit színenként és tedd mindegyiket egy képpel lefelé fordított pakliba a játéktábla által jelzett területre. Fordítsd át a paklik felső kártyalapjait. ⑤
- Keverd össze az tartozéklapkákat, húzd fel az első 6 lapkát és tedd a játéktábla által jelzett területre. ⑥
- Szintén keverd össze az 1., 2. és 3. produkciólapkákat színenként és készíts belőlük 3 kupacot. Húzz fel a játékosok számával megegyező lapkát, plusz még egyet az 1-es produkciólapkákból. Tedd őket a játéktábla mellé a jelzett oldalra.

Megjegyzés: Javasoljuk, hogy az első játék alkalmával még ne játszatok a játékszabály 4. oldalán ismertetett Móka és gyakorlat kiegészítővel. ⑦

- A mérővonalzót és a gyorsasági bónuszjelölőket tedd a játéktábla, a tapsmérő mellé. ⑧
- Az akrobaták, a vendégszereplők és a kiegészítők (léggömbök, gerendák, hordók, elefántok és lovak) alkotják a tartozékokat, ezeket helyezd a játékosok által könnyen elérhető helyre. ⑨
- A három pontozólapkát tedd sorrendben egymásra, először a 3-as, majd a 2-es és az 1-es lapkát. Ezeket szintén helyezd a játéktábla jelzett oldalára. ⑩
- A játékosok közül, az lesz a kezdőjátékos - és veszi el a jelölőjét ⑪ -, aki legutoljára látott egy cirkuszi attrakciót.

MEGJEGYZÉS: a játékszabályban a himnmű névmásokat az egyszerűség és olvashatóság miatt irtuk.



A játékot kísérő zene elérhető a www.matagot.com/meeplecircus honlapon és a „Meeple Circus” mobilalkalmazásban. A játékelményhez fontos a zene, amely egyfajta időmérőként működik.



TARTALOM



1 játéktábla:
A tapsmérő



3 pontozólapka



1 mérővonalzó



5 cirkuszi porond



32 közönség
kívánságkártya



38 cirkuszi produkciólapka
(6 első, 10 második és 22 harmadik)



32 akrobata meeples
(12 kezdő, 13 középhaladó és 7 haladó)



18 tartozéklapka



10 vendégszereplő meeples + 2 matricialap
(oroszlánfőke, teve, elefántidomár, Tarzan, kötélátúzó, porondmester, Mr. Izomerő, extrém lovas, bohóc, tigris).



32 kiegészítő: 7 gerenda (barna), 6 léggömb (zöld),
9 hordó (lila), 6 ló (fehér), 4 elefánt (szürke).



1 kezdőjátékos
jelölő



2 gyorsasági
bónuszjelölő



JÁTÉKMENET

A Meeple cirkusz játékot 3 produkció alatt játsszátok le:

Minden cirkuszi produkciónak 4 fázisa van:

- Az első próba,
- majd a második próba
- és végül a főelőadás.

- Előkészítés
- Előadás
- Értékelés
- Befejezés



AZ ELSŐ PRÓBA

Előkészítés

A cirkuszi produkció előkészítése során a játékosok hozzáadják a cirkuszaikhoz az új akrobatákat és kiegészítőket.

A kezdőjátéktostól indulva és haladva az óramutató járásával megegyező irányba, mindenkinek két akciót kell végrehajtani az általuk választott sorrendben: elvesz egy tartozéklapkát és egy 1-es produkciólapkát. Ezután kipótolják a készletből a saját lapjuknak megfelelő tartozékokat és a cirkuszi porondjuk mellé teszik.

MEGJEGYZÉS: A szabályban és bizonyos játéklapokon használt „tartozék” kifejezés bármilyen kiegészítőre, akrobatára vagy vendégszereplőre utal.

Előadás

A cirkuszi produkció bemutatása során, a játékosok összeillesztik a tartozékaikat, hogy az akrobatáik szakértelmét felhasználva a lehető legnagyobb mértékben megfeleljenek a közönség elvárásainak.

Mielőtt elkezdődne a bemutató, a játékosok összes tartozékának a cirkuszi porondon kívül kell már lennie és nem manipulálhatják őket. Amikor minden játékos készen áll a produkcióra, a kezdőjátékos elindítja a zenét a Meeple Circus alkalmazással (vagy a Matagot honlapjáról). Ha a zene elkezdődik, mindenki **egyszerre** felépíti, bemutatja cirkuszi produkcióját.

Senkinek sem kötelező az összes játéktartozékot felhasználnia a cirkuszi előadása során. Egy tartozék lefektetése teljesen a játékos választásán áll egészen addig, amíg az alábbi szabályokat követi:



Minden felhasznált tartozékot a cirkuszi porondra kell tenni.



A hordó és a gerenda kivételével a tartozékokat nem teheted le az oldalukkal.



A porond talaján lévő tartozékoknak legalább egy másik tartozékot kell tartania.

Azok a tartozékok, amelyek nem követik ezeket a szabályokat, nem fognak a cirkuszi produkció értékelésébe bekerülni.

Amikor egy játékos befejezi az előadását, tárja szét a kezeit és mondja azt, hogy: „Tadaaaam!”

Az első és a második játékos, aki még a zene befejezése előtt befejezi az előadását, megszerzi a gyorsasági bónuszjelölőt, a 7-es, illetve az 8-es.

Annak a játékosnak, aki még nem fejezte be a produkcióját a zene végére, azonnal meg kell állnia.



Máté a kezdőjátékos és egy tartozéklapka kiválasztásával indít.



A lapkát maga elé helyezi és a hozzáálló tartozékokat elveszi a készletből. Ezután az óramutató járásával megegyező irányba minden játékos elvégzi ugyanezt.



Máténak már van egy tartozéklapka, de most egy 1-es produkciólapkát kell választania.



Miután megtörtént a második lapka tartozékainak a pótlása, a játékosok készen állnak a cirkuszi produkciók bemutatására!

Értékelés

A cirkuszi produkció értékelésekor a játékosok különböző kritériumok alapján nyernek tapsot.

Amikor egy játékos tapsot kap, a pontozójelölőjét a tapsmérőn annyival előretolja, mint a szerzett tapsok száma.

A játékos tapsot kap:

- a közönség kívánságaiért,
- az akrobata meeples-kért,
- a gyorsasági bónuszjelölőkért.

1) A közönség kívánságai

A játékos annyi tapsot kap, mint amennyi a közönség kívánságkártyán fel van tüntetve, amennyiben teljesíti annak feltételeit.

Lehetséges ugyanazt a kártyát többször is elvégezni, ha annak legalább az egyik eleme különbözik. Ugyanaz a játéktartozék különböző kívánságkártyákhoz hozzárendelhető.

A számoknak a jelzett irányba kell állniuk.

A szürkével ábrázolt akrobata meeples vagy az ugyanolyan formájú vendégszereplő bármilyen színű lehet (az extrém lovas, Tarzan, az elefántidomár vagy a kötéltréner).

2) Az akrobaták



Kezdő

Minden kék akrobata, aki a földet érinti, egy tapsot kap.



Középhaladó

Minden sárga akrobata, aki NEM érinti a földet, egy tapsot kap.



Haladó

Minden piros cirkuszi akrobata, amely nem tart semmilyen elemet magán, annyi tapsot kap, mint amilyen magasan áll. Ehhez használd a mérővonalzót és annyi tapsot kapsz, mint amennyit az akrobata elér.

3) Gyorsasági bónusz



Minden játékos, aki egy gyorsasági bónuszjelölővel rendelkezik, annak jelzett értékét hozzáadja a taps számaihoz.

Befejezés

Minden cirkuszi produkció végén:

A játékosok a megszerzett tartozékokat megtartják és a porondjuk mellé teszik.

A legkisebb pontszámmal rendelkező játékos lesz a kezdőjátékos (döntetlen esetén közülük a legfiatalabb játékos) és magához veszi a kezdőjátékos jelölőt.

Az új kezdőjátékos eldob a játékból egy kiválasztott közönségkártyát és helyette az adott pakli következő kártyáját helyezi le.

Felszedi a megmaradt és az 1-es számú lapkákat és visszarakja őket a játék dobozába.

Majd felhúzza 6 új tartozéklapkát és a 2-es produkciólapkákból annyit, mint a játékosok száma, plusz egyet. Végül az első pontozólapkát is a játék dobozába teszi, hogy lezárja az első produkciót.



Példák a közönség kívánságkártyáira.



Magdi a cirkuszi előadása során elvégezte kettő közönségkártyát a négyből. Az első kívánságot egyszer, míg a másikat kétszer teljesíti, ezzel összesen $3+3+3=9$ tapsot kapott!



Ennek a varázslatos piramisnak köszönhetően, Máté 1 tapsot kap a kezdő akrobatájáért, 1 tapsot a középhaladóért és végül 3 tapsot szerez a haladó akrobatáért.



MÓKA ÉS TECHNIKAI KIEGÉSZÍTŐ

Ez a kiegészítő lehetővé teszi, hogy egy témát adj a Meeple Circus-hoz a még több káprázatos parti érdekében.

Azonban, a játékosoknak meg kell állapodniuk a használatában, mivel néhány kihívás feltételeit különösen nehéz teljesíteni.

Miután eldöntötték, hogy használják, bele tudod keverni a kihívások közé azt, amelyiket akarjátok.

Például eldönthettek, hogy csak a Móka kihívást használjátok a következő Meeple Circus partira, vagy inkább összekeverték néhány Technikai kihívást az alaphívásokkal.

MEGJEGYZÉS: A tárolásuk megkönnyítése érdekében a lapkákat a Móka kiegészítő ikonjával és a Technikai kiegészítő ikonjával láttuk el.



Példa a Móka és Technika lapkáira

Játéktervező: Cédric Millet

Fejlesztés: Ludovic Maublanc

Illusztráció: Sabrina Tobal, Angelina Costamania, Mathieu Leysenne

Köszönet a tervezőtől:

„Szeretnék köszönetet mondani mindazoknak, akik hozzájárultak a Meeple Circus kalandjához, különösen: Myriam-nak, hogy támogatja a szenvedélyem; Hugo és Pierré, mert volt bátorságuk elvetni az első teszteseteket ;) ; Laurent és Yaël-nak a modern társasjátékok bevezetéséért; Laure, Marc és Philippe-nek a Meeple Circus-ba vetett töretlen hitükért; Grégory és Hervé-nek; a 2015-ös év IFJ szuper rajongóimnak; Pondy játékosainak: Bruno, Fabien, Natacha, Nathanaël, Patrick, Sandrine, Thierry; The Minstrels, Ludo-nak és természetesen a Matagot Editions-nak, mert bíztak az első játékomban!”



A MÁSODIK PRÓBA

A második próba bevezeti a vendégszereplőket, amelynek mindegyike különleges és lehetővé teszi a játékosoknak, hogy még több fantasztikus számot érjenek el.

A második próba is ugyanúgy zajlik, mint az első, az alábbi különbségekkel:

Előkészítés

Az előkészület során a 2-es produkciólapkákat használjátok.

FONTOS: Amikor a játékos megkapja a vendégszereplő lapkának megfelelő tárgyakat, ő csak a megfelelő vendégszereplőket kapja meg. Az egyéb tartozékok azokat a feltételeket mutatják, amiért a vendégszereplő tapsot kaphat.

Értékelés

Az értékelés alatt a vendégszereplőkért kapott tapsok is hozzákerülnek a játékos pontszámaihoz. Minden vendégszereplő tapsot kaphat, ha megfelelő módon használják őket.



Példák a vendégszereplő lapkára

Befejezés

A kezdőjátékos visszat teszi a játék dobozába a megmaradt tartozék-, produkciólapkákat és a 2. pontozólapkát. Felhúzza 6 új tartozéklapkát és a játékosok számával megegyező 3-as produkciólapkát, plusz egyet.



A FŐELŐADÁS

A főelőadás a többi játékos előtti reflektorfényben zajlik és egy nagy kihívást jelent a hihetetlen ügyességtől egészen az abszurd helyzetekig.

A főelőadást ugyan úgy kell játszani, mint az előző produkciót, az alábbi különbségekkel:

Előkészítés

Amikor a főelőadásra kerül sor, a 3. produkciólapkákat használjátok.

Előadás

A főelőadás játékosról játékosra haladva lép életbe. Kezdve a legalacsonyabb taps-számmal rendelkező játékoskal és haladva az óramutató járásával megegyező irányba.

MEGJEGYZÉS: Néhány 3-as produkciólapkának különleges zenére van szüksége, amit a zenei szimbólumról felismertek.

Értékelés

A végső értékelésnél kövesd a következő változásokat:

- 1) A gyorsasági bónuszjelölőket nem használjátok.
- 2) A vendégszereplők által kapott tapsok megduplázódnak.
- 3) Minden kihívás tapsot kap, ha azt sikeresen végrehajtották.

A JÁTÉK VÉGE

Miután a 3. produkció értékelése is megtörtént, a játék véget ér.

A legtöbb tapsot kapott játékos a győztes. Amennyiben döntetlen állna fenn, a játékosok megosztottnak a győzelmen.