DER TRÖTOFANTEN ZIRKUS

Robert Heller

EINLEITUNG

Schaut her und staunt: Der weltgrößte Elefantenzirkus ist in der Stadt!

All die tollen Elefanten wollen die Zuschauer mit ihren Kunststücken begeistern – doch die Trötofanten sind die eigentlichen Stars! Ihr habt noch nie von Trötofanten gehört? Das sind ganz besonders seltene Elefanten mit goldener Trötennase, die noch viiieeel lauter sind als ihre Artgenossen mit Rüssel. Nun sucht der Elefantenzirkus einen neuen Zirkusdirektor, denn jedes Tier möchte die Manege am liebsten für sich allein – und es herrscht großes Durcheinander! Wer von euch kann die meisten Elefanten und Trötofanten sammeln und seinen Mitspielern ordentlich eine »tröten«?

6+

2–8

10'

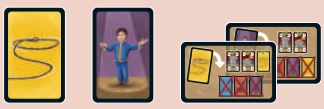
SPIELMATERIAL

Das Basisspiel enthält folgende 88 Spielkarten.

- **64 × Elefant:** 16 × die Zahl 1
  Je 12 × die Zahlen 2, 3, 4, 5
- **20 × Trötofant:** Je 5 × die Zahlen 2, 3, 4, 5
- **3 × Maus, 1 × Mausefalle**

Außerdem enthält das Spiel 11 Spielkarten für zwei → **Spielerweiterungen.**

- **6 × Lasso**
- **5 × Dompteur**
- **1 × Übersicht**



SPIELVORBEREITUNG

Legt die **Mausefalle** beiseite, sie kommt erst später im Spiel zum Einsatz (1). Mischt die restlichen Karten gut durch. Zieht dann drei beliebige Karten und legt sie **offen** in die Mitte des Tisches (2). Diese Tiere trainieren gerade. Achtet darauf, dass es sich um drei Tiere mit unterschiedlichen Zahlen (1-5) handelt. Und dass **keine Maus** dabei ist. Um diese drei Karten herum formt ihr aus den restlichen gemischten Karten **verdeckt** einen großen Ring. Die Karten dürfen sich dabei überlappen, sie bilden den Rand der **Manege** (3).

SPIELZIEL UND ABLAUF

Spielziel: Baue dir deinen eigenen Elefantenzirkus auf! Dafür musst du am → **Spielende** möglichst viele Elefanten und Trötofanten vor dir liegen haben, die mit dir als Zirkusdirektor glücklich sind und dir freiwillig folgen. Bei der → **Wertung** zählt jedes offen vor dir liegende Tier **+1 PUNKT.**

Spielrunde: Jeder Spieler zieht zu Beginn jeder Spielrunde eine Karte aus dem Rand der Manege und hält sie zunächst **verdeckt in der Hand.** Das Spiel soll dabei ohne große Pausen funktionieren.
Im Uhrzeigersinn ist jeder nun einmal an der Reihe. Erst wenn der Spieler rechts neben dir seinen Spielzug abgeschlossen hat, zeigst du deine Karte deinen Mitspielern und führst deine Aktion aus.

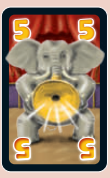
Ihr könnt nun direkt mit dem Spiel beginnen, während ihr die Anleitung lest!

Der älteste Spieler beginnt. Zeige deine Karte deinen Mitspielern. Du kannst nun **TRÖTEN**, **PAAREN**, **TRAINIEREN** oder **SPAZIEREN.** Nur eine dieser Aktionen ist möglich!

Hast du eine **Maus gezogen?** Dann gelten Sonderregeln. Lese weiter bei → **Die Maus.**

TRÖTEN

Im allerersten Spielzug hat der Startspieler diese Möglichkeit noch nicht. Lese weiter bei **PAAREN.**



Du hast gerade einen **Trötofant** (mit gelber Zahl und Tröte) aus dem Rand der Manege gezogen? Du kannst jetzt einen Stapel mit Tieren, der **offen vor einem anderen Spieler** liegt, durch lautes **TRÖTEN** klauen.

Bedingungen: (Alle müssen erfüllt sein.)

- Du rufst laut **»TRÖT«**, wenn du an der Reihe bist.
- Dein Trötofant muss eine Zahl haben, die **genau um 1 größer** ist als die **oberste Karte des Stapels,** den du beim Mitspieler klauen willst. Dabei spielt es keine Rolle, ob die oberste Karte des Stapels ein Elefant oder ein Trötofant ist. Der Stapel kann auch aus mehreren Tieren bestehen.

Ablauf: Wenn alle Bedingungen erfüllt sind, folgen alle Tiere des Stapels deinem Trötofanten bis zu dir. Er hat die anderen Tiere mit seinem lauten **»TRÖT«** von sich überzeugt.
Du legst deinen Trötofanten nun als neue oberste Karte auf den Stapel, den du geklaut hast. Du legst den Stapel vor dir selbst und **neben deine anderen Stapel** ab. Das Spiel geht sofort weiter.

Dieser Stapel kann nun auch von anderen Spielern geklaut werden, wenn die obigen Bedingungen erfüllt sind.

Klappt TRÖTEN nicht, dann kannst du PAAREN.

PAAREN

Du kannst einen Elefanten oder Trötofanten, der in der Manege liegt, mit deinem Tier anlocken.

Bedingung: Die Tiere müssen zueinander passen, das bedeutet: Sie müssen **dieselbe Zahl haben** – dann bilden sie ein Paar. Dabei kann ein Elefant auch einen Trötofanten anlocken und umgekehrt.

Ablauf: Du nimmst dir das Tier aus der Mitte der Manege und legst es zusammen mit deinem Tier **übereinander** und gut sichtbar vor dir ab.
Sie bilden nun einen **Stapel.** Jedes neue Paar bildet einen eigenen neuen Stapel – **selbst wenn schon Stapel mit derselben Zahl vor dir liegen.**

Das Tier, das aus der Mitte der Manege genommen wurde, wird vorerst nicht ersetzt.

Klappt PAAREN nicht, dann geht dein Tier TRAINIEREN.

TRAINIEREN

Bedingung: Befinden sich **weniger als 3 Tiere** zum Training in der Mitte der Manege, dann schicke dein Tier zum **TRAINIEREN.** Du musst eine freie Stelle mit deinem Tier auffüllen.

Ablauf: Lege dein Tier **offen in die Manege.** Dein Elefant oder Trötofant kann ab sofort von allen Spielern durch **PAAREN** angelockt werden.

Klappt TRAINIEREN nicht, dann geht dein Tier SPAZIEREN.

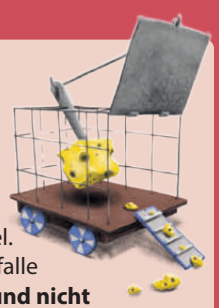
SPAZIEREN

Bedingung: In der Mitte der Manege ist nur Platz für 3 Tiere gleichzeitig. Liegen dort bereits **3 Tiere,** dann geht dein Elefant oder Trötofant **SPAZIEREN** und sucht woanders nach einem Partner.

Ablauf: Lege dein Tier **außerhalb der Manege offen** auf den Tisch. Tiere mit unterschiedlichen Zahlen werden **nebeneinander** gelegt. Gibt es hier bereits ein Tier **mit derselben Zahl,** dann bilden sie ein Paar. Lege beide Tiere **verdeckt vor dir ab,** denn sie würden lieber weiter spazieren und sind nicht mehr motiviert. Sie sind aus dem Spiel. Bei der → **Wertung** zählen sie je **-1 PUNKT.**

Anschließend setzt du → Die Mausefalle.

DIE MAUSEFALLE SETZEN



Geht dein Tier **SPAZIEREN?** Dann **musst** du die **Mausefalle setzen!** Mit ihr klaust du einen beliebigen **Stapel eines Mitspielers** – zum Beispiel mit einer **→Die Maus** als oberste Karte. Oder einen Stapel mit einem Elefanten oder Trötofanten, egal mit welcher Zahl – denn die Tiere fühlen sich in der Nähe der Mausefalle sicher!

Ruf laut »**SCHNAPP**« und nimm dir die Mausefalle vom Tisch oder von einem Stapel. Klaue dir den Stapel eines beliebigen Mitspielers, lege ihn vor dir ab und die Mausefalle obendrauf. **Achtung: Du musst die Mausefalle auf einen anderen Stapel legen und nicht wieder auf den, auf dem sie gerade lag!** Dieser Stapel kann dir nicht mehr geklaut werden, solange die Mausefalle auf ihm liegt. Bei der **→Wertung** zählt die Mausefalle **-1 PUNKT.**

Gibt es keinen Stapel, den du klauen kannst, dann bleibt die Mausefalle, wo sie ist.

DIE MAUS

Natürlich sind in einem so großen Zirkus auch Mäuse! Vor Mäusen haben sowohl Elefanten als auch Trötofanten Angst.

Ziehst du eine Maus, darfst du dir einen beliebigen Stapel von einem beliebigen Spieler klauen, bei dem ein Elefant oder Trötofant die oberste Karte ist – egal, welche Zahl er hat. Einzige Bedingung: Du musst vorher laut »**PIEP**« rufen.

Lege den gestohlenen Stapel vor dir ab und deine Maus obendrauf. Dieser Stapel kann dir nur noch durch die **→Die Mausefalle** geklaut werden. Bei der **→Wertung** zählt die Maus **+1 PUNKT.**

Gibt es keinen Stapel, auf den du die Maus legen kannst, musst du sie **verdeckt vor dir ablegen.** Damit ist sie aus dem Spiel. Bei der **→Wertung** zählt die Maus dann **-1 PUNKT.**

WEITERE REGELN IM ELEFANTENZIRKUS

Die Tierlaute: Laut »**TRÖT**« oder »**PIEP**« zu rufen, ist wichtig für die Atmosphäre im Elefantenzirkus – aber immer erst dann, wenn dein Spielzug beginnt. Vergisst ein Spieler die Tierlaute, dann muss er seinen Trötofanten oder seine Maus **verdeckt vor sich ablegen,** und das Klauen war nicht erfolgreich. Damit ist die Karte aus dem Spiel. Bei der **→Wertung** zählt diese Karte **-1 PUNKT.**

Mein Zirkus, dein Zirkus: Vor dir sammelst du in Stapeln die verschiedenen Gruppen deines Elefantenzirkus. Diese Stapel dürfen von deinen Mitspielern nicht berührt werden – denn sonst könnten sie ja nachschauen, wie viele Tiere du schon gesammelt hast.

SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, sobald die letzte verdeckte Karte aus dem Rand der Manege gezogen und eingesetzt wurde. Nun kommt es zur **→Wertung,** und die Punkte werden gezählt (siehe rechts).

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt!

Habt ihr Lust auf mehrere Runden?
Dann schreibt eure Punkte auf:
- Bei 1-4 Spielern bis 100 Punkte
- Bei 5-8 Spielern bis 50 Punkte

Wer zuerst die Punkte erreicht, gewinnt und hat sich den Titel »Zirkusdirektor« wirklich verdient!

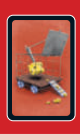
WERTUNG

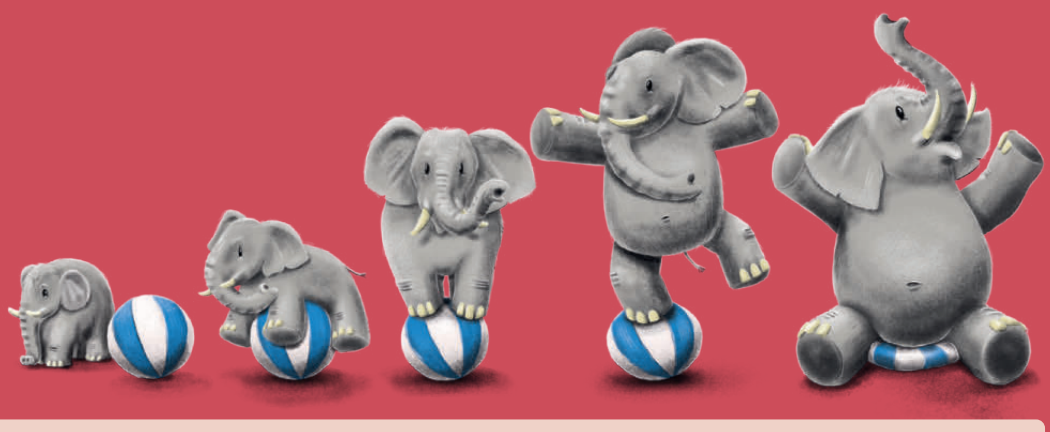
+1 PUNKT: Jedes offen liegende Tier

Die Zahl und die Art des Tieres spielen keine Rolle.

-1 PUNKT:

Jede verdeckt liegende Karte, Die Mausefalle





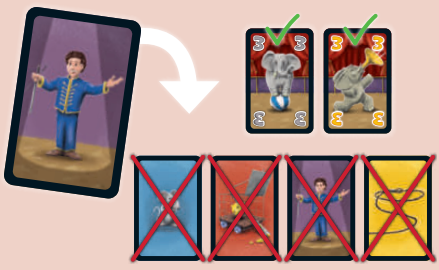
SPIELERWEITERUNGEN

Als erfahrener Zirkusdirektor rüstet ihr euren Elefantenzirkus nun auf – und erweitert das Basisspiel mit dem **Dompteur** und/oder dem **Lasso.** Ihr könnt jede Erweiterung einzeln verwenden oder sie miteinander kombinieren. Wichtig: Vor dem Spiel gut durchmischen!

DOMPTEUR (5×)

Funktion: Liegt ein Dompteur auf einem Stapel, ist **TRÖTEN** nicht mehr möglich. Der Stapel ist auch vor der Maus und der Mausefalle sicher.

Anwendung: Ziehst du einen Dompteur, …
- … lege ihn auf einen deiner Stapel oder den Stapel eines beliebigen Spielers, bei dem ein Elefant oder Trötofant die oberste Karte ist.
- Ist das nicht möglich, dann lege ihn **verdeckt vor dir ab.** Damit ist er aus dem Spiel.



Wertung: Der Dompteur zählt bei der **→Wertung** immer **-1 PUNKT.** Egal ob er verdeckt oder offen vor dir liegt.

LASSO (6×)

Funktion: Liegt ein Lasso auf einem Stapel, kann dieses nur durch ein anderes Lasso geklaut werden. Durch **TRÖTEN,** die Maus oder die Mausefalle ist dies nicht möglich.

Anwendung: Zieht ein Spieler ein Lasso, …
- … kann der Spieler es auf einen beliebigen Stapel legen, bei dem ein Elefant oder Trötofant die oberste Karte ist. **Diesen Stapel legt er sofort in die Manege** – zusätzlich zu den drei dort trainierenden Elefanten oder Trötofanten.
- … kann der Spieler damit einen Stapel zu sich ziehen, bei dem ein Lasso die oberste Karte ist. **Diesen Stapel legt er direkt vor sich ab.**
- Kann der Spieler das Lasso nicht platzieren, muss er es **verdeckt vor sich ablegen.** Damit ist es aus dem Spiel.

Wertung: Das Lasso zählt bei der **→Wertung** **+1 PUNKT,** wenn es **offen** vor dem Spieler liegt, und **-1 PUNKT,** wenn es **verdeckt** vor dem Spieler liegt.

CREDITS

Autor: Robert Heller
Illustration & Grafik: Marco Armbruster

Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY

© 2021 SPIEL DAS! Verlag
Robert Heller
Am Schächtchen 8
D-55413 Weiler bei Bingen
kontakt@spiel-das.de
www.spiel-das.de