

**SPIELREGEL**

# ZIRKUS LEO

Ein tierischer Aktionsspaß!



# ZIRKUS LEO



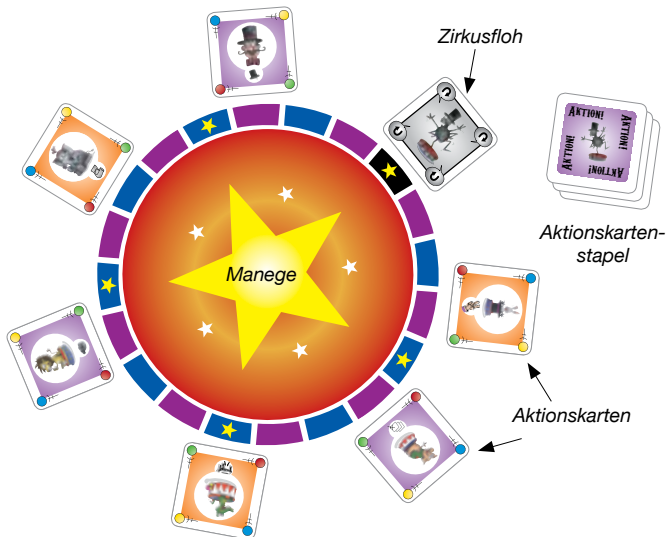
**Ein turbulenter Kartenspaß für 3 bis 8 Spieler ab 7\* Jahren!**

**REQUISITEN:** 76 Zirkuskarten, 14 Aktionskarten, eine Manege und diese Spielregel

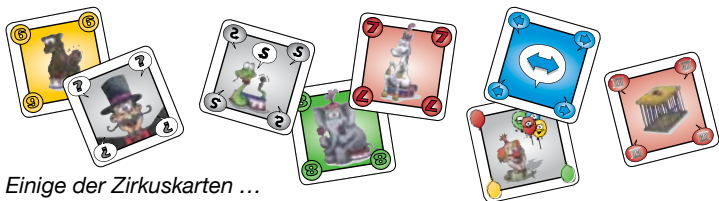
*Bei Zirkus Leo versuchen die Spieler möglichst schnell, reihum ihre Kartenstapel von der Hand zu spielen und alle Aktionen schnell und richtig auszuführen, um keine weiteren Karten zu erhalten. Wer am Ende die wenigsten Karten besitzt, gewinnt das Spiel!*

**AUFBAU:** Die Manege kommt in die Tischmitte. Die lila- und orange-farbenen Aktionskarten werden gemischt und als verdeckter Stapel neben die Manege gelegt. Dann werden die obersten 6 Aktionskarten sowie die Zirkusflohkarte (Zirkuskartenrückseite) offen um die Manege verteilt. Danach wird die Manege mit der schwarzen Markierung auf den Zirkusfloh ausgerichtet.

**\*Kinderversion ab 5 Jahren: Es wird nur mit 4 Aktionskarten gespielt.**



Nun werden die Zirkuskarten gemischt und jeder Spieler erhält **12 Zirkuskarten** (die übrigen Zirkuskarten kommen zurück in die Spielschachtel). Bei **mehr als 6 Spielern** erhält **jeder 9 Karten**. Jeder Spieler nimmt seine Karten als verdeckten Stapel in eine Hand.



Einige der Zirkuskarten ...

**MANEGE FREI!** Der jüngste Spieler beginnt das Spiel, indem er die oberste Karte seines Stapels offen in die Manege legt. Karten müssen immer so gespielt werden, dass ihr Ausspieler sie zuletzt sieht. Besitzt eine neu gespielte Karte das gleiche Kartenmotiv wie eine der bereits ausliegenden Aktionskarten, wird die Aktion der Karte ausgelöst. Es ist dabei egal, welche Farbe die Hintergründe der Karten haben.

*Beispiel: Affe – Handkarten verdeckt auf den Tisch legen.*

Wird keine Kartenaktion ausgelöst, legt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn eine weitere Karte in die Manege.

## DIE AKTIONSKARTEN UND IHRE AKTIONEN:



**LEO LÖWE (lila):** Alle formen mit einer Hand eine Tatze mit Krallen.

**LEO LÖWE (orange):** Alle sagen laut „Leo!“.

*Sind beide LÖWEN-Karten im Spiel, müssen beide Aktionen gemacht werden!*



**SCHWEIN:** Alle legen ihre Handkarten offen auf den Tisch.



**HASE:** Der Ausspieler und seine beiden Nachbarn machen sich Hasenohren!



**SEEHUND:** Alle klatschen mit den Händen – die Karten müssen dabei oben herauschauen.



**KROKODIL:** Alle halten beide Hände unter den Tisch.



**AFFE:** Alle legen die Handkarten verdeckt auf den Tisch!



**ELEFANT:** Alle machen mit den Armen einen Elefantenrüssel (die Karten am Rüsselende, nicht an der Nase) und rufen „TÖRÖÖH!“.



**ZIRKUSDIREKTOR:** Alle heben einen imaginären Zylinder vom Kopf ab.



**PFERD:** Alle stehen auf und sagen „HÜ!“.



**CLOWN:** Der Ausspieler darf nichts machen! Alle anderen Mitspieler zeigen ihm eine „Ätschnase“.



**SCHLANGE:** Alle halten eine Hand unter den Tisch. *Die Spieler entscheiden bei Spielbeginn, ob die Kartenhand oder die leere Hand unter den Tisch muss!*



**PFEILKARTE:** Die beiden Nachbarn des Ausspielers der Pfeilkarte müssen verdeckt eine Karte in die Manege spielen.



**KÄFIG:** Alle müssen eine Hand auf die Manege legen. Wessen Hand ganz oben liegt oder alle, die keine Hand auf die Manege gelegt haben, erhalten Karten aus der Manege.

**Generell gilt:** Wer der letzte ist, der eine Aktion ausführt, oder als letzter Spieler etwas falsch macht, erhält alle Karten aus der Manege. Diese kommen dann auf die Hand des betroffenen Spielers. Anschließend wird die Manege mit dem schwarzen Sternfeld auf die nächste Aktionskarte im Uhrzeigersinn ausgerichtet und der Spieler links vom Ausspieler der letzten gelegten Karte legt als nächstes eine Karte in die Manege.



*Wichtig: Hat ein Spieler eine Aktion falsch ausgeführt, erhält er die Karten der Manege auch dann, wenn andere Spieler diese erst nach ihm (dafür aber richtig) ausgeführt haben.  
Ist kein Spieler bei einer Aktion eindeutig langsamer als die anderen Spieler, bekommt kein Spieler Karten und die Vorstellung wird durch den nächsten Spieler fortgesetzt.*

**DIE VORSTELLUNG ENDET**, nachdem ein Spieler seine letzte Karte gespielt hat und deren Aktion ausgeführt wurde oder wenn das schwarze Sternfeld der Manege die Zirkusflohkarte zum dritten Mal erreicht hat.

**WERTUNG:** Nach Ende der Vorstellung wird ausgewertet. Entweder jeder merkt sich sein Ergebnis, oder man notiert den Punktestand mit Stift und Papier.

Jede Handkarte gilt als Punkt (z. B. 4 Karten = 4 Punkte), aber bei mehr als 10 Karten werden trotzdem nur 10 Punkte notiert. Wer nach 3 Vorstellungen die wenigsten Punkte besitzt, gewinnt das Spiel. Es steht den Spielern frei, beliebig viele Vorstellungen zu besuchen.

## VARIANTEN UND WEITERE AKTIONEN

... nach Lust und Laune für die gesamte Spieldauer:



**ZUGEDECKT:** Jedes Mal wenn ein Spieler Karten aus der Manege nehmen muss, darf er eine Aktionskarte verdecken, indem er diese umdreht. Eine umgedrehte Aktionskarte löst keine Aktion aus.

**AUSTAUSCH:** Jedes Mal wenn ein Spieler Karten aus der Manege nehmen muss, darf er eine Aktionskarte mit einer neuen Aktionskarte vom Stapel tauschen.



**BÄR:** Wenn ein Bär gespielt wurde, wird die nächste Aktionskarte nicht ausgelöst!

**ZUGABE:** Wer diese Karte spielt, darf einem beliebigen Mitspieler eine Karte von seinem Stapel „schenken“.

**PFEIL:** Zusätzlich ändert sich die Spielrichtung!

**EXTRAJOB!** Wer Karten aus der Manege nehmen muss, hat die Aufgabe, das schwarze Sternfeld auf die nächste Aktionskarte auszurichten. Vergisst er dies, erhält er je eine Karte von seinen beiden Nachbarn.

*Warum die Tierkarten Zahlen haben? Es gibt noch weitere Spielvarianten. Die Spielregeln dafür gibt es unter: [www.kinderkrebsnachsorge.de](http://www.kinderkrebsnachsorge.de)*



© Autor: Frank Stark – [krokospiel.de](http://krokospiel.de)  
Grafik/Layout: Frank Stark & Theiss Heidolph  
Redaktion: Sabine Machaczek  
Titelbild: [markkom.de](http://markkom.de)

Die **DEUTSCHE KINDERKREBSNACHSORGE** – Stiftung für das chronisch kranke Kind setzt sich für krebs-, herz- und mukoviszidosekranke Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene sowie für verwaiste Familien ein und schenkt ihnen neuen Lebensmut. Unsere Stiftung, die sich ausschließlich durch Spenden finanziert, unterstützt das Konzept der Familienorientierten Rehabilitation in der Nachsorgeklinik Tannheim und der Kindernachsorgeklinik Berlin-Brandenburg.

## *Gemeinsam an der Seite kranker Kinder.*

Leben Sie mit uns diesen Leitsatz und unterstützen Sie unsere Arbeit durch Ihre Spende! Auch im Namen unserer kleinen Patienten und deren Familien sagen wir ein herzliches Dankeschön!

[www.kinderkrebsnachsorge.de](http://www.kinderkrebsnachsorge.de)  
[info@kinderkrebsnachsorge.de](mailto:info@kinderkrebsnachsorge.de)  
Telefon 07705 920-182

### *Spendenkonto*

Sparkasse Schwarzwald-Baar  
IBAN DE41 6945 0065 0000 0050 00  
BIC SOLADES1VSS



deutsche **KINDERKREBS  
NACHSORGE**  
Stiftung für das chronisch kranke Kind