

ZIRKUS AKTIONI SONDER- VORSTELLUNG!

Mit 6 neuen Aktionskarten. Es steht den Spielern frei mit 6, 7 oder 8 offenen Aktionskarten zu spielen. Anstatt eine Aktionskarte zu verdecken und eine andere aufzudecken, kann auch eine Aktionskarte mit einer der nicht eingesetzten Aktionskarten getauscht werden.

Die Aktionskarten:

Seehund: Mit beiden Händen klatschen. Die Karten befinden sich dabei zwischen den Händen.

Direktor: Alle Spieler legen eine Hand mit der Handinnenfläche nach oben auf die Manege.

Seite 1

Pferd: Alle Spieler stehen auf und sagen dabei "Hü!".

Clown: Mit einer Hand an die Nase greifen (s. Abb. auf der Karte).

Schlange: Eine Hand (ohne Karten) muss unter den Tisch!

Schwein: Kartenstapel auf dem Tisch ablegen, mit der Bildseite nach oben.

Weitere Varianten:

1. Eine neue Runde beginnt immer der linke Nachbar des Spielers, der den letzten Fehler gemacht hat.

2. Die Clownaktion darf immer nur bei jedem zweiten Clown gemacht werden! Wer bereits auf den ersten Clown reagiert, erhält die Karten.

3. Beim Elefanten muss jeder Spieler mit seinen beiden Armen

Seite 2

einen Elefantenrüssel machen (eine Hand geht an die Nase und die andere Hand mit den Karten imitiert den Rüssel).

4. Der gewisse Dreh! Immer, wenn ein Spieler nach einem Fehler die Karten der Manege erhalten hat, darf er eine verdeckte Aktionskarte aufdecken und eine andere Aktionskarte verdecken.

Nur aufgedeckte Aktionskarten lösen beim Ausspielen einer entsprechenden Karte eine Aktion aus. Nach dem ersten Fehler einer Spielrunde, wird eine der 6 Aktionskarten verdeckt (danach wird der Regel entsprechend verfahren).

© Krokospiel 2006
© Nürnberger-Spielkarten-
Verlag GmbH

Seite 3

ZIRKUS AKTIONI

AKTIONI ZIRKUS

