

Max Ostrander

DER WANDERZIRKUS



SPIELANLEITUNG

KOSMOS

DER WANDERZIRKUS

FÜR 1 BIS 6 ZIRKUSDIREKTOREN AB 10 JAHREN

Vorhang auf! Der Wanderzirkus ist in der Stadt. Ob Jonglage, Magie, Akrobatik, Feuertanz oder Clowns: Heuert als Zirkusdirektoren die talentiertesten Artisten an und stellt eine eindrucksvolle Show zusammen. Reist durch die Städte Europas und berücksichtigt die Wünsche eures Publikums. Und nach der Vorstellung? Alles eingepackt, in die nächste Stadt gereist, ein neues Talent engagiert ... und wieder heißt es: Vorhang auf!

SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Der Wanderzirkus ist ein sogenanntes Deckbau-Spiel. Das bedeutet, dass du mit einer kleinen Anzahl an Karten, dem Deck, beginnst, und es immer weiter ausbaust. Im Deck sind die Artisten deines Zirkus. In jeder der fünf Spielrunden reist du in eine Stadt, heuerst weitere Artisten an und gibst eine Vorstellung. Dabei sollten deine Artisten gut zusammen und zu den Wünschen des Publikums passen. Die hohe Zirkuskunst besteht darin, für jeden Artisten den perfekten Platz in deiner Vorstellung zu finden.

Wer am Ende die meisten Siegpunkte ★ hat, gewinnt.



SPIELMATERIAL

148 Karten



90 Artisten
davon 6x5 Startkarten:



12 Übersichts-
karten



40 Städte



6 Pause-Karten



26 Münzen

in den Werten 1, 3 und 5



6 Tauschplättchen




1 Wertungsblock


SPIELVORBEREITUNG



- 1 Nehmt euch jeweils 1 Übersichtskarte „Effekt-Symbole“, 1 Übersichtskarte „Kaufkosten“, 1 Tauschplättchen und 5 verschiedenfarbige Startkarten.

Startkarten erkennt ihr daran, dass in den oberen Ecken Stopp-Zeichen  abgebildet sind. Legt alle übrigen Übersichtskarten, Tauschplättchen und Startkarten zurück in die Schachtel.



- 2 Mischt alle übrigen **Artistenkarten** und, getrennt davon, die **Stadtkarten**. Bildet zwei verdeckte Stapel in der Mitte des Tisches. *Spielt ihr zu zweit oder dritt, sortiert alle Artisten, die rechts unten mit  markiert sind, aus und legt sie zurück in die Schachtel.*

- 3 Zieht je 4 Artisten und wählt 2 davon aus, die ihr verdeckt zu euren Startkarten legt. Die beiden nicht gewählten Artisten legt ihr zurück unter den Artisten-Stapel in der Tischmitte.

- 4 Zieht je 2 Städte und wählt **1** davon aus, die ihr offen vor euch auslegt. Die nicht gewählte Stadt legt ihr unter den Stadt-Stapel in der Tischmitte.
- 5 Legt die **Pause-Karten**, den **Wertungsblock** und die **Münzen** als Vorrat am Rand der Spielfläche bereit.

Die folgenden Seiten erklären das normale Spiel. Varianten für ein vereinfachtes Spiel sowie den Profi- und Solo-Modus findet ihr ab Seite 13.

SPIELABLAUF

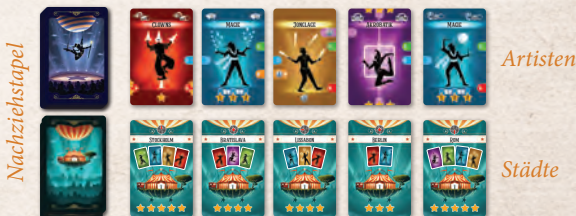
Eine Partie besteht aus **fünf Runden**. In jeder Runde führt ihr die folgenden Phasen durch:

1. WANDERN
2. EINE VORSTELLUNG GEBEN
3. RUNDENWERTUNG
4. MÜNZEN AUSGEBEN

1. WANDERN

Überspringt diese Phase in Runde 1.

Zieht je so viele Artisten- und Stadtkarten von den Stapeln in der Tischmitte wie Personen am Spiel teilnehmen **plus 2** und legt sie paarweise aus.



Kartenauswahl im Spiel zu dritt

Wer in der letzten Runde die wenigsten ★ erreicht hat, beginnt mit der Auswahl und nimmt sich **ein Paar**, bestehend aus 1 Artisten und 1 Stadt.

Es folgt, wer in der letzten Runde die zweitwenigsten ★ hatte, usw. Bei Gleichstand schaut ihr, wer in der vorletzten Runde weniger ★ hatte. Zur Not wird gelöst.

Füge den Artisten deinem Kartendeck hinzu.

Leg die Stadt offen vor dir aus. Sie zeigt, welche Artisten dein Publikum gerne in der Vorstellung sehen würde.

Die Karten in der Tischmitte werden nicht aufgefüllt, sodass die erste Person die größte Auswahl hat und die letzte nur noch aus drei Kartenpaaren wählen kann.

Nachdem ihr alle gewählt habt, legt ihr die übrigen Karten aus der Tischmitte unter die jeweiligen Stapel zurück.

2. EINE VORSTELLUNG GEBEN

Diese Phase führt ihr alle gleichzeitig aus.

Vorbereitung

Misch dein Deck. Es besteht immer aus den 5 Startkarten und allen weiteren Artisten, die im Spielverlauf dazugekommen sind. In Runde 1 besteht dein Deck aus genau 7 Artisten. Leg dein Deck links vor dir als verdeckten Stapel ab. Zieh dann vom Deck die obersten **3 Karten auf deine Hand**.

Ankündigung

Dein Publikum möchte wissen, auf was es sich einlässt. Kündige deshalb an, aus wie vielen Artisten deine Vorstellung **mindestens** bestehen wird. Notiere die genannte Zahl auf dem Wertungsblock.

Wer in der vergangenen Runde die meisten ★ gemacht hat, kündigt als Erstes an, dann wer die zweitmeisten hatte, usw. Bei Gleichstand schaut ihr, wer in der vorletzten Runde die meisten ★ hatte. Zur Not wird gelost. In der ersten Runde kündigt ihr im Uhrzeigersinn an, beginnend bei der Person, die zuletzt einen Zirkus besucht hat.

Hinweis: Weil am Ende maximal vier Stopp-Zeichen in deiner Vorstellung liegen dürfen (siehe unten), ist die maximale Länge deiner Vorstellung die Kartenanzahl deines Decks minus 1. In der ersten Runde ist also 6 die maximale Ankündigung.

Vorstellung

Nun spielst du nacheinander Artisten von deiner Hand vor dir aus. Leg sie dazu rechts deines Decks aus. Ausgespielte Artisten bilden deine Vorstellung. Beim Ausspielen musst du folgende Regeln beachten:

- Du spielst immer nur **1 Karte** auf einmal aus.

	Max	Tina
1	5	6
2		
3		

Max kündigt an, dass seine Vorstellung mindestens 5 Artisten umfasst. Tinas Zirkus kündigt sogar 6 Artisten an.

- Nachdem du 1 Karte gespielt hast, ziehst du Karten vom Nachziehstapel, bis du wieder **3 Karten auf der Hand** hast.
- Die erste Karte kannst du einfach vor dir auslegen. Alle weiteren Karten müssen **rechts** an die zuletzt gelegte Karte angelegt werden, sodass eine Reihe entsteht. Anlegen darfst du sie jedoch nur, wenn es mindestens eine passende **farbige Verbindung** zwischen den beiden Karten gibt.



Passende farbige Verbindungen

- Auf vielen Artisten (alle außer den Startkarten und gelben Artisten) ist oben ein Effekt-Symbol abgebildet. **Effekte** löst du immer **sofort** nach dem Ausspielen der Karte aus. Effekte auszulösen ist freiwillig. Manchmal kannst du Effekte auch nicht auslösen, z. B. weil dein Deck schon leer ist. Dann verfällt der Effekt. Alle Effekt-Symbole sind auf der letzten Seite der Anleitung und auf den Übersichtskarten erklärt.



Effekt-Symbole

Die Vorstellung kann auf drei Arten **enden**:

- Du hörst freiwillig auf, weitere Karten anzulegen.
- Du kannst keine weiteren Karten anlegen, weil keine deiner Handkarten eine passende farbige Verbindung zu der zuletzt ausgelegten Karte hat.
- Legst du die 4. Karte mit Stopp-Zeichen 🛑 aus, ist deine Vorstellung sofort beendet.

Tipp: In der ersten Runde eurer ersten Partie ist es eine gute Idee, diese Phase nicht gleichzeitig, sondern nacheinander auszuführen, bis ihr den Dreh raus habt.

3. RUNDENWERTUNG

Geht nun nacheinander eure Vorstellungen durch.

- Wer es geschafft hat, **mindestens** so viele Karten auszuspielen wie vorher angekündigt, erhält die Höhe der **Ankündigung** in ★.
- Prüft die Bedingung der eigenen **Stadtkarte(n)**. Jede Stadtkarte zeigt zwei, drei oder vier Artistentypen (Farben). Nur wenn in der eigenen Vorstellung mindestens 1 Artist jeder angegebenen Farbe vorkommt, erhaltet ihr so viele ★ wie unten auf der Stadtkarte abgebildet. Die Artisten müssen hierfür nicht direkt nebeneinander oder in einer bestimmten Reihenfolge liegen.
- Zählt dann die ★ zusammen, die ihr jeweils durch die **Wertungsbedingungen der Artisten** erhaltet (siehe unten).

Notiert die Summe aller eurer ★ dieser Runde auf dem **Wertungsblock**.

- Kontrolliert zuletzt die **gelben Karten** in der eigenen Vorstellung und nehmt euch Münzen entsprechend der Ⓛ-Symbole (siehe → *Wertungsbedingung Gelb*).

	Max	Tina
	5	12
		6
		8

Wertungsbedingungen der Artisten

Grün – Feuertanz



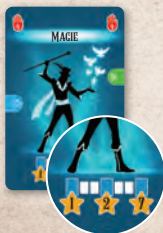
Liegt eine grüne Karte an **letzter** Stelle (ganz rechts) in der Vorstellung, so bringen **alle** grünen Karten in der Vorstellung je **3** ★.

Liegt eine grüne Karte an **vorletzter** Stelle in der Vorstellung, bringen **alle** grünen Karten in der Vorstellung je **2** ★.

Liegt eine grüne Karte an **drittletzter** Stelle in der Vorstellung, bringen **alle** grünen Karten in der Vorstellung je **1** ★.

Sonderfall: Liegt an letzter und drittletzter Stelle eine grüne Karte, bringen **alle** grünen Karten in der Vorstellung je **4** ★.

Blau – Magie



Blaue Karten bringen nur ★, wenn die 2 Karten, die vor ihr liegen, **nicht** blau sind.

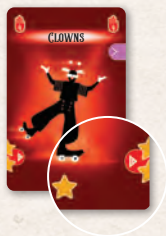
Die 1. blaue Karte in der Vorstellung bringt **1** ★, die 2. blaue Karte bringt **2** ★, die 3. und weitere blaue Karten bringen jeweils **7** ★.

Wichtig: Auch wenn blaue Karten am Anfang der Vorstellung (also ganz links oder zweite Position von links) liegen, erhaltet ihr die ★, wenn die Bedingung erfüllt ist.

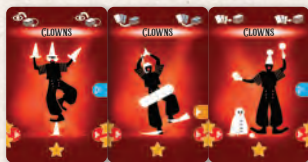


Beispiel: Die erste blaue Karte gibt 1★, die zweite 2★ (weil zwischen der ersten und zweiten blauen Karte zwei andersfarbige Karten liegen). Für die dritte Karte gibt es keine ★, weil zwischen der vorherigen und dieser blauen Karte weniger als zwei andersfarbige Karten liegen.

Rot – Clowns

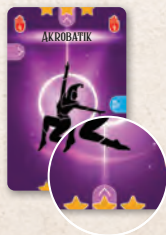


Rote Karten geben immer 1★. Doch je mehr Clowns, desto witziger! Legst du rote Karten **direkt** aneinander, erhältst du 2 zusätzliche ★. Bei zwei roten Karten erhältst du also insgesamt 4★, bei drei roten 7★ usw. Schließt du andersfarbige Karten an die rote Verbindung an, erhältst du keine weiteren ★.

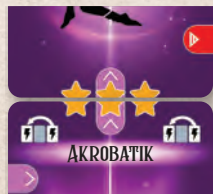


Beispiel: Drei rote Karten nebeneinander bringen insgesamt 7★.

Lila – Akrobatik



Akrobaten stellen deine Vorstellung auf den Kopf. Sie sind die einzigen Karten, die du nicht nur rechts, sondern auch **übereinander** anlegen kannst, wenn du mehrere von ihnen hast. Jede lila Karte, die du über eine andere legst, bringt dir 3★.



Und es gibt noch eine Besonderheit:

Hast du mehrere lila Karten übereinandergelegt und möchtest dann wieder eine andere Artistenfarbe anlegen, darfst du frei wählen, an welcher Stelle die Vorstellung rechts weitergeht. Du darfst die Vorstellung aber nur an **einer** lila Karte weiterführen, nicht an mehreren! Es ist natürlich **nicht** erlaubt, lila Karten oben anzulegen, wenn deine Vorstellung bereits rechts der lila Karte mit anderen Artisten fortgeführt wurde. Dann musst du wieder ganz normal rechts anlegen.

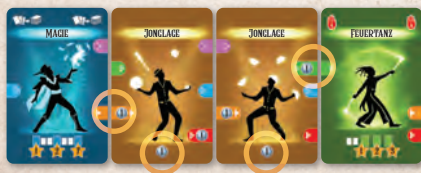
Beispiel: Tina legt die rote Karte an die mittlere lila Karte an. Danach geht die Vorstellung rechts neben der roten Karte weiter. Spielt sie im späteren Verlauf eine weitere lila Karte, darf sie diese nicht mehr an die bereits ausgelegten lila Karten anlegen, sondern muss die Reihe rechts neben der zuletzt gelegten Karte weiterführen.



Gelb – Jonglage



Gelbe Karten haben **mehr farbige Verbindungen** als alle anderen Karten und sind somit flexibler. Sie geben keine ★, aber dafür **Münzen**, mit denen ihr im Spielverlauf euren Zirkus erweitern könnt. Für jede farbige Verbindung, die du genutzt hast, auf der ein 1-Symbol abgebildet ist, nimm dir 1 Münze (Wert 1) aus dem Vorrat. Ist außerdem unten auf der Karte ein 1-Symbol abgebildet (das ist bei allen gelben Karten außer der Startkarte der Fall), nimm dir eine weitere Münze (Wert 1).



Beispiel: Tobias darf sich Münzen im Wert von 4 aus dem Vorrat nehmen.

Beispielwertung



Max hat diese Runde eine Vorstellung mit 5 Artisten angekündigt. Er erhält:

5★ für das Erfüllen der Ansage, 1★ für die rote Karte, 1★ für die blaue Karte, 3★ für Lila, 6★ für Grün, 4★ für die Erfüllung der Stadtkarte, 2 Münzen für die gelbe Karte. In Summe also 20★ und 2 Münzen.

4. MÜNZEN AUSGEBEN

Wenn du genügend Münzen besitzt, kannst du diese nun ausgeben:

- Leg **Münzen im Wert von 5** zurück in den Vorrat, um 2 **Artisten** vom Stapel aus der Tischmitte zu ziehen. Füge einen davon deinem Deck hinzu und leg den anderen zurück unter den Stapel.
- Leg **Münzen im Wert von 3** zurück in den Vorrat, um 2 **Städte** vom Stapel aus der Tischmitte zu ziehen. Behalte eine davon und leg die andere zurück unter den Stapel. Weil du beim Schritt „Wandern“ eine weitere erhältst, liegen in der nächsten Runde dann also zwei Städte vor dir aus. Befindet sich eine Bedingung auf beiden Stadtkarten, kannst du mit einem einzigen Artisten beide erfüllen.

Beispiel: Beide Städte fordern einen grünen Artisten. Um beide zu erfüllen, reicht es aus, einen einzigen grünen Artisten in der Vorstellung zu haben.

- Leg **Münzen im Wert von 3** zurück in den Vorrat, um dir ein **Tauschplättchen** (siehe nächste Seite) aus dem Vorrat zu nehmen.

Beachte: Du darfst **maximal 1 Artisten und 1 Stadt pro Runde** dazukaufen und **maximal 1 Tauschplättchen besitzen**.

Nicht ausgegebene Münzen behältst du und kannst sie in der nächsten Runde ausgeben. Hinweis: Der Münzvorrat ist nicht begrenzt. Für den seltenen Fall, dass euch die Münz-Plättchen ausgehen, behelft euch mit anderem Material.

Die Runde endet damit, dass ihr eure eigenen Artistenkarten einsammelt und sie wieder als Deck vor euch bereitlegt. Ausliegende Stadtkarten legt ihr zurück unter den Stapel in der Tischmitte.

ENDE DES SPIELS & WERTUNG

Nach der 5. Runde endet das Spiel. Zählt die ★ aller Runden auf dem Wertungsblock zusammen. Für je drei Münzen erhaltet ihr noch 1 ★.

Wer die meisten ★ hat, gewinnt.

Glückwunsch: Du hast das Publikum begeistert und den erfolgreichsten Wanderzirkus Europas zusammengestellt.

Bei Gleichstand gewinnt, wer den höchsten Wert in Münzen hat.

Herrscht auch hier Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.

DEM GLÜCK AUF DIE SPRÜNGE HELFEN

In deinem Wanderzirkus solltest du nicht alles dem Zufall überlassen. Deshalb gibt es einige taktische Möglichkeiten, deine Vorstellung zu beeinflussen.

Tauschplättchen

Dein Tauschplättchen kann ein cleveres Mittel sein, wenn du mit der Auswahl deiner Handkarten unzufrieden bist. Du kannst es jederzeit zurück in den allgemeinen Vorrat legen, um **2 zusätzliche Karten vom Deck** zu ziehen. Leg dann direkt wieder **2 beliebige Handkarten zurück** aufs Deck und mische es.



Pause-Karte

Pausen sind die letzte Rettung für deine Vorstellung, wenn du die Artisten auf deiner Hand nicht anlegen kannst oder willst. Du darfst dir jederzeit, jedoch **nur 1x pro Runde** eine Pause-Karte aus der Tischmitte nehmen und sie rechts an den zuletzt gelegten Artisten anlegen. Bei der Rundenwertung sind Pausen **4 Minuspunkte!** Leg sie am Ende der Runde wieder zurück in die Tischmitte.



- Die Pause-Karte zählt **nicht** zur Länge deiner Vorstellung (→ *Ankündigung*).
- Bei den Wertungsbedingungen von Grün und Blau zählt sie jedoch wie eine gewöhnliche Artisten-Karte.
- Schließt sie an eine gelbe Karte an, erhältst du eine Münze durch die entsprechende Ⓜ-Verbindung.

DER PROFI-MODUS: REGIONENWERTUNG

Wenn ihr das Spiel schon gut kennt, könnt ihr diese zusätzliche Wertung mit ins Spiel nehmen, die euch belohnt, wenn ihr mit eurem Zirkus viele verschiedene Regionen Europas bereist. Es gibt 5 Regionen: Nord-, Ost-, Süd-, West- und Zentral-Europa. Welcher Region eine Stadt angehört, erkennt ihr am Kompass-Symbol im oberen Teil der Stadtkarte.



Es gelten alle Regeln des normalen Spiels. Ihr müsst lediglich beachten, nach einer Vorstellung die **erfüllten** Stadtkarten verdeckt bei euch zu behalten. Die nicht erfüllten legt ihr wie gewohnt unter den Stapel zurück – ebenso wie Stadtkarten von Regionen, die ihr bereits erfüllt habt.. Am Ende des Spiels deckt ihr alle erfüllten Stadtkarten auf und erhaltet jeweils 2 **★ pro unterschiedlicher Region** auf euren Stadtkarten.

Beispiel: Max hat im Spielverlauf die drei Regionen Ost-, Mittel- und Südeuropa bereist. Er erhält 6 ★.



DAS VEREINFACHTE SPIEL

Für einen einfacheren Einstieg empfehlen wir folgende Regeländerungen:

- Ignoriert alle Stopp-Zeichen auf den Artisten.
- Lasst die Ansage weg.
- Nach jeder Vorstellung erhaltet ihr gratis euer Tauschplättchen zurück, falls ihr es benutzt habt.

SOLO-ARTIST?

Du kannst auch alleine spielen. Versuche mit jeder Partie, deine Bestleistung zu übertreffen. Wie viele ★ schafft dein Zirkus?

Unter 70 ★ Immerhin hat sich niemand verletzt

70–80 ★ Brotlose Zirkuskunst

80–90 ★ Verhaltener Applaus

90–100 ★ Aufstrebende Clownerei

100–110 ★ Siegpunkt-Akrobatik vom Feinsten

110–120 ★ Das Publikum ist begeistert

120–130 ★ Eine magische Show

130–140 ★ Das ist wahre Zirkuskunst!

Über 140 ★ Lebende Zirkuslegenden!

HINTER DEN KULISSEN

Autor: Max Ostrander

Illustration: Olivier Derouetteau

Grafik: Fiore GmbH

Technische Produktentwicklung: Sarah Brodbeck

Redaktion: Tobias Gayer, Tina Landwehr-Rödde

Alle Rechte vorbehalten. Wir behalten uns auch die Nutzung von uns veröffentlichter Werke für Text und Data Mining im Sinne von §44b UrhG ausdrücklich vor.
MADE IN POLAND

© 2026 KOSMOS

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5–7, 70184 Stuttgart, DE

kosmos.de/servicecenter

Art.-Nr. 686444

Hinweise zum
Verpackungsmüll:
kosmos.de/disposal



DER AUTOR



Max Ostrander arbeitet halbtags als Ingenieur und ist zur anderen Hälfte Hausmann. Sobald die Kinder im Bett sind, widmet er sich mit Vorliebe der Entwicklung von Spielen. Das können Kenner-, Familien- oder Kinderspiele sein, je nachdem, wo seine Kreativität gerade hinwandert.

Der Wanderzirkus ist sein erstes veröffentlichtes Spiel.

„Ein besonderes Dankeschön geht an meine Frau, die sich jede meiner unausgesehenen Ideen anhört und testet. Weiterhin danke ich Jonas, Mirjam, Mantel, Felix, Sven, Miri, Alex, Ecki, Aggo, Ken, allen „Kasselzocker:innen“ und den „Kraftzwergen“. Ohne euch würde es dieses Spiel so nicht geben!“

ÜBERSICHT EFFEKT-SYMBOLLE



Kopiere das Effekt-Symbol (nicht die Wertungsbedingung) einer Karte, die bereits in deiner Vorstellung liegt.



Ziehe einmalig so viele Karten, bis du 4 Handkarten hast. Im Anschluss ziehst du wieder, wie gewohnt, nur so viele Karten, bis du 3 Handkarten hast.



Schau dir die **oberste** Karte deines Decks an und entscheide, ob du sie **unter** das Deck legst oder oben liegen lässt.



Schau dir die **unterste** Karte deines Decks an und entscheide, ob du sie **auf** das Deck legst oder unten liegen lässt.



Leg 1 deiner Handkarten unter dein Deck.



Leg 1 oder mehrere deiner Handkarten auf dein Deck. Misch das Deck und zieh wieder auf 3 Handkarten auf.

ÜBERSICHT KAUFKOSTEN

