

So ein zirkus!

2 tot 4 spelers ouder dan 6 jaar.

spelmateriaal: spelbord
3 clown figuurtjes
12 ballen in 4 kleuren
1 gekleurde dobbelsteen
spelregels

HET SPEL OPZETTEN

Alle 3 de clowns worden naast elkaar gezet op de 3 startplaatsen aan de onderkant van het spelbord. Elke speler kiest een kleur en neemt de bijhorende ballen. Als er minder dan 4 spelers zijn blijven de overgebleven ballen in de doos. De willekeurig gekozen startspeler krijgt de gekleurde dobbelsteen.

DOEL VAN HET SPEL

De ballen moeten in de gaten in het bord. Als een bal van een spelers eigen kleur in een gat valt, krijgt die speler de bijhorende punten, aangegeven door het aantal sterretjes onder het gat. De speler die de meeste punten heeft aan het einde van het spel is de winnaar.

HOE WORDT HET SPEL GESPEELD

De speler die aan de beurt is, rolt de gekleurde dobbelsteen. Deze speler brengt dan een bal van het gegooide kleur in het spel of beweegt één van de clowns. Dan is de volgende speler aan de beurt.

EEN BAL IN HET SPEL BRENGEN

De speler kan een bal met het gegooide kleur in eender welke clown doen. Bijvoorbeeld, als de speler 'rood' gegooid heeft, dan doet hij een rode bal in één van de clowns, zelfs als deze speler zelf groene of gele ballen heeft. Als de rode ballen al in het spel zijn, dan is deze optie echter niet meer beschikbaar.

Het maakt niet uit of een clown nog op zijn startpositie staat of al heeft bewogen. Elke clown kan maximaal 3 ballen tegelijk vasthouden. Als een speler met de dobbelsteen 'zwart' of 'wit' gooit, mag hij zelf de kleur van de bal bepalen.

EEN CLOWN BEWEGEN

Een speler mag ook een clown bewegen, als de bovenste bal van de clown van het kleur is zoals gegooid met de dobbelsteen. Om te bepalen wat de bovenste bal van een clown is kijk je simpelweg van bovenaf op de clown. Bijvoorbeeld, als een speler 'blauw' heeft gegooid met de dobbelsteen, mag hij een clown bewegen met een bovenste blauwe bal. Als de speler 'wit' of 'zwart' heeft gegooid mag hij zelf een clown kiezen om te bewegen. Een speler mag maar één clown per beurt bewegen, zelfs als er meerdere mogelijkheden zouden zijn.

Een clown mag horizontaal of verticaal bewegen of in een combinatie daarvan, maar nooit diagonaal. Bovendien mag een clown niet omdraaien tijdens zijn beweging, dat wil zeggen dat de clown zich niet achteruit mag verplaatsen.

De hoeveelheid vakjes dat bewogen mag worden hangt af van het aantal ballen dat de clown draagt. Met één bal mag de clown één vakje bewegen. Met twee ballen twee vakjes en met drie ballen drie vakjes.

Normaal gesproken bewegen de clowns zich alleen naar voren of opzij. Alleen als een speler "zwart" heeft gegooid, mag hij een clown achteruit bewegen.

Er mag slechts 1 clown op een vakje staan. Over een vakje dat al bezet is kan niet bewogen worden.

SPECIALE SITUATIES

Het aantal vakjes dat bewogen mag worden, wordt niet beïnvloedt als een speler over een gat gaat waar hij een bal verliest. De verandering in het aantal vakjes dat dan bewogen mag worden, wordt pas geldig in de volgende beurt. Een clown mag zijn beurt eindigen op een gat.

Als een speler geen bal in het spel kan brengen en ook geen clown kan bewegen verliest deze zijn beurt en gaat het spel verder met de volgende speler.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt als een bal in het laatste gat van 6 punten valt, zelfs als alle andere gaten nog niet gevuld zijn.

DE WINNAAR BEPALEN

Elke speler telt de waarden van de gaten waarin zijn ballen beland zijn op. Degene met de meeste punten is de winnaar.

REGELS VOOR GEVORDERDEN

***Toernooi versie:** Speel een aantal spelletjes en hou het totaal aantal punten bij. De winnaar is degene die als eerste een bepaald aantal punten heeft, of de meeste punten heeft na een aantal spelletjes.

***Iuie clowns:** Clowns hoeven niet alle vakjes te bewegen die ze eigenlijk zouden moeten bewegen.

***Ruziënde clown:** Ook hier mag een speler slechts 1 clown per beurt bewegen, maar hij kan ook een andere clown voor zich uitduwen. De clown kan echter niet van het spelbord geduwd worden.

***Onhandige clown:** Net als ruziënde clowns, maar nu mag de andere clown wel van het spelbord geduwd worden. De clown komt, zonder ballen, weer op een startpunt in het spel. De ballen kunnen opnieuw gebruikt worden.

***Geheime clown:** Vier gelijke stukjes papier worden voorbereid, elk met 1 van de beschikbare kleuren erop geschreven. In het geheim trekt elke speler een papiertje. Deze kleur is de kleur van de speler. Alle ballen worden verzameld. De spelers houden hun kleur geheim tot het einde van het spel. Pas aan het eind van het spel laat elke speler zijn kleur zien en worden de punten geteld.

***Op z'n kop:** Als een speler 'zwart' gooit mag hij in plaats van het achteruit bewegen de onderste bal in een clown opnieuw bovenop leggen. Om dit te doen kan je het beste de clown even naar de rand bewegen om daarna voorzichtig de onderste bal eruit te laten rollen. Beweeg daarna de clown terug naar de plaats waar hij stond. Doe vervolgens de onderste bal bovenop.