

◊ KOMPONENTY ◊

Gdy zapada zmrok, coś dziwnego wyłania się z cienia. Rytm wolnej melodii wyrwa dzieci ze snu. Wyskakują z łóżek i pędzą obudzić rodziców. W powietrzu wisi strach, ale i ekscytacja, a ciepły letni wiatr niesie zapach nieznanych słodyczy. To małe, szare miasteczko w końcu ożywa w oczekiwaniu na przybycie upiornego Cyrku.

Za tym wszystkim stoisz ty, aranżer tego strasznego przedsięwzięcia! Jesteś tu, aby urozmaicić nudne życia tych ludzi wspaniałymi i przedziwnymi atrakcjami! Twój Cyrk nie jest jednak jedyny w mieście – musisz rywalizować z absurdalnością sąsiedzkich pokazów, zdobywając i kolekcjonując najbardziej zniewalające wystawy.

Upewnij się, że dzięki szerokiej ofercie nedorzecznych atrakcji pod swoim namiotem wypadniesz lepiej niż konkurencja!

CEL GRY

Niech twój Cyrk odniesie największy sukces! Na koniec gry otrzymujesz punkty zwycięstwa za: Monety (●), Kontrakty (■), oraz Punkty Zwycięstwa (Pz) zdobywane dzięki kartom Atrakcji (🎪) (w tym za Kolekcje).



8 ZASŁONEK GRACZY



55 KONTRAKTÓW (■)

(11 z każdego typu)



24 MIEDZIANE MONETY (●)

(o wartości 1 Pz)

16 SREBRNYCH MONET (●)

(o wartości 2 Pz)

8 ŻŁOTYCH MONET (●)

(o wartości 3 Pz)



8 KARTONOWYCH WOZÓW

(składających się z denka i wieczka)



WOREK NA KONTRAKTY



ZNACZNIK PIERWSZEGO SPRZEDAWCY

ZNACZNIK DRUGIEGO SPRZEDAWCY

63 KARTY CYRKU

zawierające:



43 karty Atrakcji (🎪)



20 kart Występów (🎭)

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Każdy gracz bierze Zastonkę w wybranym kolorze i stawia ją przed sobą.
2. Każdy gracz bierze Wóz w kolorze odpowiadającym wybranej Zastonce i kładzie go przed sobą.
3. Każdy gracz bierze monety: 3 Miedziane, 2 Srebrne i 1 Złotą i kładzie je za swoją Zastonką, ukryte przed resztą graczy.
4. Włóżcie wszystkie Kontrakty do worka na Kontrakty (4A). Następnie każdy gracz dobiera 6 losowych Kontraktów i kładzie je za swoją Zastonką, nie ujawniając ich pozostałym graczom (4B). Połóżcie worek na Kontrakty pośrodku obszaru gry. Wydzielcie miejsce na wspólny stos kart odrzuconych.
5. Przygotujcie talię Cyrku w zależności od liczby graczy. Dla gry 4-osobowej weźcie wszystkie karty bez oznaczenia liczby graczy w lewym dolnym rogu. W grze dla 5-6 graczy dodajcie karty z symbolem w lewym dolnym rogu. W grze dla 7-8 graczy użyjcie wszystkich kart, również tych z symbolem .

Przetasujcie karty, tworząc talię Cyrku i połóżcie ją pośrodku obszaru gry. Odłóżcie do pudełka wszystkie karty, które nie zostały dodane do talii.

Przykład: W grze 6-osobowej weźcie wszystkie karty bez oznaczenia liczby graczy, następnie dodajcie do nich wszystkie karty z symbolem i potasujcie je wszystkie, aby utworzyć talię Cyrku. Odłóżcie do pudełka wszystkie karty z symbolem .

6. W zależności od liczby graczy, każdy gracz otrzymuje:
 - W grze dla 4-6 graczy: po 8 kart Cyrku.
 - W grze dla 7-8 graczy: po 7 kart Cyrku.

Uwaga: W rzadkich przypadkach, gdy gracz nie otrzyma żadnych kart Atrakcji (), musi odrzucić wszystkie swoje karty i dobrać nowe.

7. Każdy gracz wybiera 1 kartę Atrakcji () i kładzie ją tuż przed swoją Zastonką.

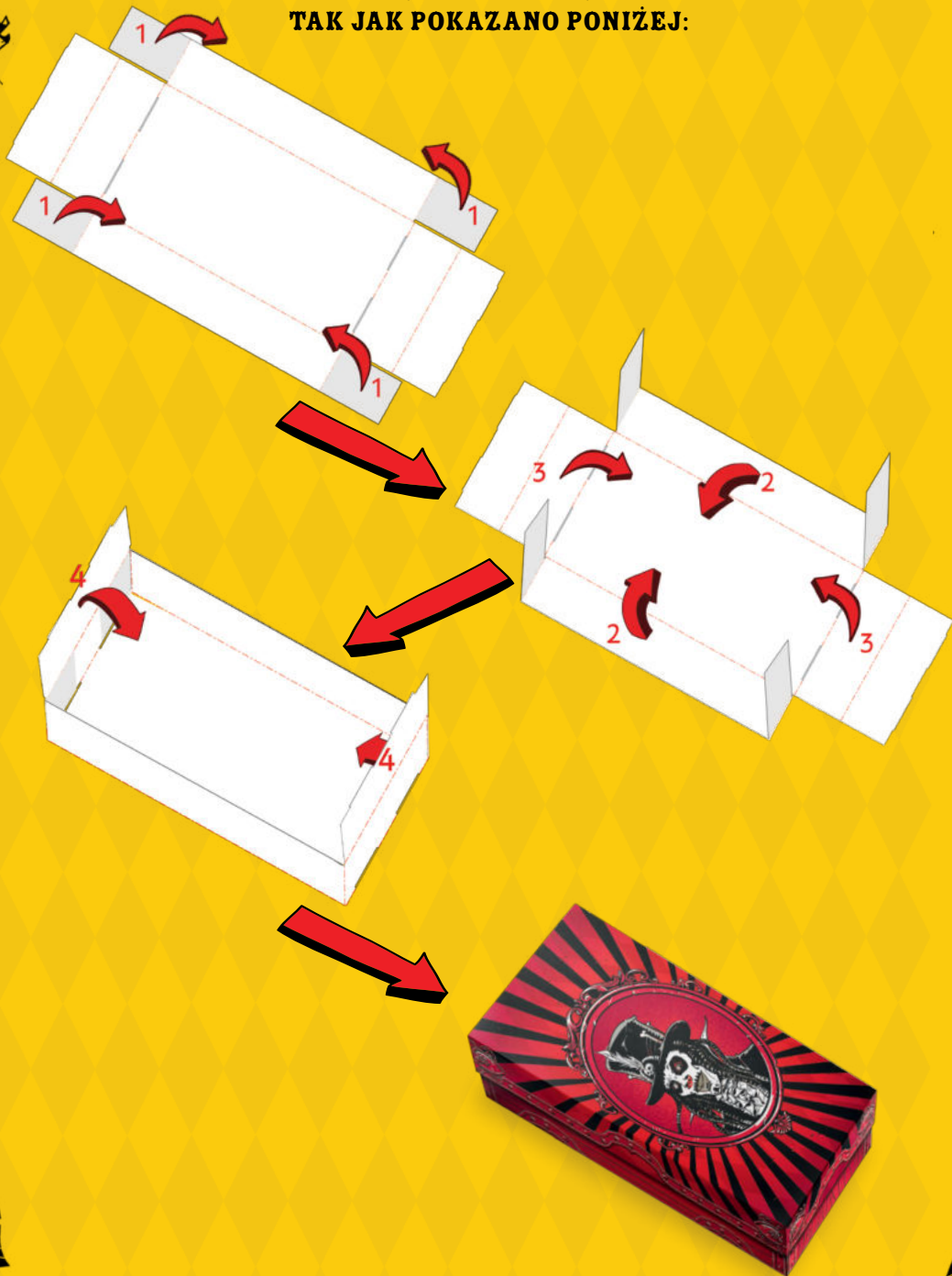
Uwaga: Karty umieszczone przed Zastonką nazywane są Obszarem gracza.

8. Osoba, która jako ostatnia odwiedziła Cyrk, zostaje Pierwszym Sprzedawcą i otrzymuje znacznik Pierwszego Sprzedawcy.
9. W grze 4-osobowej jest 1 Sprzedawca, a w grze dla 5-8 graczy jest 2 Sprzedawców. Gracz siedzący bezpośrednio naprzeciwko Pierwszego Sprzedawcy zostaje Drugim Sprzedawcą i otrzymuje znacznik Drugiego Sprzedawcy (patrz diagram w prawym górnym rogu strony).



• TWÓJ WÓZ •

**PRZED PIERWSZĄ ROZGRYWKĄ ZŁÓŻCIE WOZY
TAK JAK POKAZANO PONIŻEJ:**



• BONUS! •

ŻETONY OSIĄGNIĘĆ

Twój Cyrk jest gotowy, aby wzbudzić dreszcze i przyćmić konkurentów. Jednak czasem najwięcej satysfakcji daje to, co nie jest częścią samej gry!

Prezentujemy żetony Osiągnięć, które... nie mają żadnego wpływu na rozgrywkę.

PIERWSZE ZWYCIESTWO!

„Dasz radę to powtórzyć? Czy jesteś może zwykłym blagierem?”

Dajcie ten żeton osobie, która jako pierwsza wygra grę po otwarciu tego egzemplarza.

UCZ NAS, MISTRZU

„Jeszcze nikt nie wytłumaczył nam czegoś tak przejrzyście!”

Dajcie ten żeton osobie, która nauczyła was gry.

CO ZA PUNKTACJA!

„Cóż to był za występ! Należą się brawa!”

Dajcie ten żeton osobie z największą liczbą punktów w waszej grupie. Jeśli inny gracz ustanowi nowy rekord, przekazcie mu ten żeton.

PODWÓJNY KŁOPOT!

„To nie była byle farsa!”

Dajcie ten żeton pierwszemu graczowi, który wygra 2 rozgrywki Dreadful Circus pod rząd.

DO TRZECH RAZY SZTUKA!

„Každy chciałby być tak wielkim artystą!”

Dajcie ten żeton pierwszemu graczowi, który wygra 3 rozgrywki Dreadful Circus pod rząd.



ROZGRYWKA

Rozgrzywka składa się z serii rund i trwa do momentu, gdy każdemu z graczy zostaną na ręce 3 karty Cyrku.

Każda runda jest rozgrywana według następujących kroków:

1. Każdy Sprzedawca składa **Ofertę**, wybierając kartę Cyrku ze swojej ręki i kładąc ją zakrytą pośrodku obszaru gry. Te karty Cyrku to Oferty. Gdy Sprzedawcy wyłożą już swoje Oferty, równocześnie je odkrywają i są one licytowane przez resztę graczy.

Uwaga: Karty Ofert powinny być umieszczone z dala od Obszarów graczy w celu uniknięcia pomyłki, która z kart jest licytowana.



2. Każdy gracz **musi licytować Ofertę**. Aby licytować, gracze dyskretnie wybierają dowolną liczbę Monet i/lub Kontraktów z swoich Zasłonek i umieszczają je w swoich **Wozach**. Gracze zamykają swoje Wozy, aby nie ujawniać ich zawartości, a następnie kładą je obok Ofert, które chcieliby licytować. Każdy gracz musi umieścić w swoim Wozie przynajmniej 1 lub 1 , o ile to możliwe. W przypadku gdy gracz nie ma ani , ani , wystawia pusty Wóz.

Wozy nie są umieszczane w żadnej określonej kolejności. Gracze mogą przesuwać swoje Wozy pomiędzy dostępnymi Ofertami, dopóki nie zostanie umieszczony ostatni Wóz.

PROPOZYCJE SPRZEDAWCÓW

Sprzedawca nie może licytować własnej Oferty. Dlatego w grze 4-osobowej, gdzie jest tylko 1 Sprzedawca, Sprzedawca nie licytuje. W grze dla 5-8 graczy Sprzedawca musi licytować Ofertę drugiego Sprzedawcy.



3. Pierwszy Sprzedawca rozpatruje swoją **Ofertę** jako pierwszy. Aby **rozpatrzeć Ofertę**, wybiera dowolny Wóz obok swojej Oferty i dyskretnie sprawdza zawartość Wozu. Może zaakceptować lub odrzucić propozycję.

Jeśli zaakceptuje propozycję, Sprzedawca bierze zawartość Wozu, kładzie ją za swoją Zasłonką i zwraca pustą Zasłonkę właścicielowi, który otrzymuje też wygraną właśnie Ofertę karty Cyrku (nie rozpatruje jej jeszcze – patrz kroki 6 i 7 poniżej).

Jeśli odrzuca propozycję, Sprzedawca zwraca Wóz właścicielowi wraz z zawartością. Raz odrzucona propozycja nie jest już dostępna dla Sprzedawcy. Sprzedawca wybiera kolejny Wóz do sprawdzenia. Jeśli Sprzedawca odrzuci każdą propozycję, Oferowana karta Cyrku trafia na stos kart odrzuconych.

4. **Drugi Sprzedawca rozpatruje swoją Ofertę** w taki sam sposób jak Pierwszy Sprzedawca.

5. Każdy gracz, który nie wygrał licytacji zwraca swoje Monety i/lub Kontrakty z powrotem za swoją Zasłonkę.

6. Podczas tego kroku gracze, którzy wygrali licytację **karty Atrakcji** , umieszczają ją w swoim Obszarze gracza. Pozostaje tam ona do końca gry, chyba że zostanie przemieszczona lub odrzucona za sprawą określonego efektu gry. Efekty kart Atrakcji są stałe albo wpływają na punktację końcową.



7. W tym kroku gracze, którzy wygrali licytację **karty Występu** , muszą rozpatrzeć jej efekt i następnie odrzucić tę kartę. Jeśli zakupione zostały dwie karty , najpierw rozpatrywana jest karta Oferty Pierwszego Sprzedawcy, a potem karta Oferty Drugiego Sprzedawcy.

8. Na koniec sprawdźcie, czy każdemu z graczy zostały na ręce dokładnie **3 karty**. Jeżeli tak, przejdźcie do Punktacji. W przeciwnym razie każdy Sprzedawca przekazuje znacznik Sprzedawcy graczowi po swojej lewej i następuje kolejna runda.

ROZGRYWKA

PRZYKŁAD: W grze 5-osobowej zarówno Michał (Pierwszy Sprzedawca), jak i Ela (Drugi Sprzedawca) wybierają swoje Oferty i równocześnie je ujawniają. Michał odkrywa „Giętką Marcellę”, a Ela „Lodowe Rożki”.

Michał i Ela muszą licytować wzajemnie swoje Oferty, a pozostali gracze wybierają, którą Ofertę licytują. Michał, Tomek i Kasia umieszczają propozycje w swoich Wozach i kładą je przy „Lodowych Rożkach”. Ela i Natalia robią to samo, ale kładą swoje Wozy przy „Giętkiej Marcelli”.



Michał pierwszy rozpatruje swoją Ofertę, „Giętką Marcellę”. Bierze Wóz Natalii za swoją Zastonkę, aby sprawdzić jej propozycję, ale odrzuca ją i zwraca Natalii Wóz, aby mogła go opróżnić za swoją Zastonką. Następnie Michał sprawdza Wóz Eli i akceptuje jej propozycję, zatrzymując zawartość Wozu i zwraca Eli pusty Wóz wraz z kartą „Giętką Marcella”.

Ela rozpatruje swoją Ofertę i po kolei sprawdza propozycje graczy. Odrzuca propozycje Michała, Tomka, a w końcu również Kasi. Po odrzuceniu każdej propozycji, Wozy wraz z zawartością powracają za Zastonki ich właścicieli. Nie zaakceptowano żadnej propozycji, więc karta „Lodowe Rożki” zostaje odrzucona.

Nikt nie wygrał Oferty z **kartą Atrakcji** 🎪, więc Ela rozpatruje efekt karty „Giętką Marcella”. Gracze wciąż mają po więcej niż 3 karty na swoich rękach, więc Ela i Michał przekazują znaczniki Sprzedawców graczom po swojej lewej, a gra trwa dalej.

NEGOCJACJE

Życie Cyrku pełne jest manipulacji i pokus. Wykorzystaj je na swoją korzyść! Rozmawiaj z innymi graczami, niech wiedzą, że to, co proponujesz, będzie najkorzystniejszym wyborem. Przekonaj Sprzedawcę, aby wybrał twoją propozycję lub wmów graczom, że twoja Oferta będzie dla nich lepszą zdobyczą. Takie jest życie, musisz sprawić, aby wiedzieli, co tracą!

WAŻNE POJĘCIA

OBSZAR GRACZA

Karty 🎴 położone przed Zastonką gracza.

ŁADUJ DO WOZU

Kiedy karta nakazuje ładować coś do Wozu, dany gracz lub gracze muszą wziąć wszystkie Monety ○ lub Kontrakty □ zza swoich Zastonek, włożyć je do swoich Wozów, zakryć i przekazać graczowi rozpatrującemu kartę. Gdy karta zostanie rozpatrzona, Wozy i ich pozostała zawartość zwracane są właścicielom i umieszczane za ich Zastonkami.

KOLEKCJE



Talia Cyrku zawiera karty 🎴 ze słowem kluczowym **Kolekcja** w 4 różnych wzorach. Na koniec gry gracze zdobywają określoną liczbę punktów zależną od liczby **różnych** kart Kolekcji, które mają na swoim Obszarze. Jedna kolekcja może się składać z maksymalnie **3 różnych** kart. Gracze mogą posiadać po kilka zestawów Kolekcji.

Przykład: Jeśli masz po 2 kopie każdej z 4 różnych kart 🎴 ze słowem kluczowym „Kolekcja”, masz łącznie 8 kart, które tworzą 2 zestawy po 3 karty i 1 zestaw 2 kart.

KOLORY KART





Kolory kart zostały dobrane tak, aby pomóc odróżnić typy kart i ich działanie.

- » Pomarańczowy: karty Kolekcji
- » Czerwony: karty z interakcją
- » Żółty: karty związane z Monetami
- » Niebieski: karty z różnymi efektami
- » Szary/Fioletowy/Zielony/Seledynowy/Różowy: karty Kontraktów dla każdego z 5 typów □.









KONIEC GRY I PUNKTACJA

Gdy każdemu z graczy zostaną na ręce 3 karty Cyrku, gra dobiega końca. Wykonajcie te czynności, aby wyłonić zwycięzcę:

1. Każdy gracz może wyłożyć 1 kartę Atrakcji  ze swojej ręki na swój Obszar. Następnie musi odrzucić wszystkie pozostałe karty z ręki.
2. **Ujawnienie:** gracze ujawniają  i  z za swoich Zastłonek.
3. Gracze **podliczają swoje Punkty Zwycięstwa** .
4. Ogłaszany jest zwycięzca.

PUNKTY ZWYCIĘSTWA ZA MONETY

- » 1  za każdą Miedzianą 
- » 2  za każdą Srebrną 
- » 3  za każdą Złotą 

PUNKTY ZWYCIĘSTWA ZA KONTRAKTY


Uwaga: W tym karty  zapewniające Kontrakty .

- » 4  za najwięcej Kontraktów  danego typu.


W przypadku remisu podzielcie punkty między remisujących graczy (zaokrąglając w dół). Rozpatrzcie dla każdego typu.

- » 8  za każdy zestaw 4 różnych typów Kontraktów .

PUNKTY ZA KARTY W OBSZARZE GRACZA

- » Suma  określonych przez karty.
- » Suma punktów za każdą Kolekcję, zgodnie z tabelą poniżej:




Liczba różnych kart Kolekcji	Liczba 
1	2 
2	5 
3	9 

Gracz, który zdobył najwięcej  rozbudził wyobraźnię widzów nawet bardziej, niż sami by tego chcieli i może teraz zostać okrzyknięty zwycięzcą Dreadful Circus!







REMISY















W przypadku remisu rozpatrzcie po kolei poniższe punkty, aby wyłonić zwycięzcę:

Wygrywa gracz, który ma...

1. Kartę „Waga Temidy”
2. Najwięcej kart 
3. Najwięcej Kontraktów 
4. Najwięcej Monet 
5. Znacznik Pierwszego Sprzedawcy.



PRZYKŁAD PUNKTACJI KOŃCOWEJ: Na koniec gry każdy gracz może wyłożyć kartę  na swój Obszar i odrzucić resztę. Ela ma 2 karty  i jedną kartę , „Wagę Temidy”, więc wyklada  na swój Obszar i odrzuca pozostałe karty ze swojej ręki. Następnie wszyscy gracze ujawniają swoje Monety  i Kontrakty . Ela podlicza swoje punkty:



- » 11  za Monety : 3 Miedziane, 1 Srebrną i 2 Złote.
- » 8  za najwięcej  z Berlina i Paryża.
- » 4  za Kontrakty z Vegas, ponieważ remisuje z Michałem, mając kartę „Waga Temidy”.
- » Nie ma najwięcej Kontraktów z Pragą i Londynem, więc nie zdobywa za nie .
- » 16  za posiadanie dwóch zestawów 4 różnych typów .
- » 2  za kartę  „Waga Temidy”.
- » 12  za karty Kolekcji: 10  za dwa zestawy „Wybuchowych Kolb” i „Słodkich Chmurki” (każdy zestaw wart 5 ) i 2  za pojedyncze „Słodkie Chmurki” w trzecim zestawie.

ANEKS.

ROZPATRYWANIE KART








W rzadkich przypadkach, gdy efekty rozpatrywanych kart są sprzeczne i wpływają na rozgrywkę podczas punktacji (np. *Krzywe Lustra* i *Kryształowe Kule*, *Zakręcone Korytarze* i *Tęczowy Most*), gracz ze znacznikiem Pierwszego Sprzedawcy zawsze rozpatruje swoje karty jako pierwszy, a następnie reszta kart jest rozpatrywana zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

ZAGRYWANIE KARTY

Jeśli efekt nakazuje ci zagrać kartę: jeśli zagrywasz , wykładasz ją na swój Obszar **LUB** jeśli zagrywasz , natychmiast rozpatrujesz jej efekt.

WYJAŚNIENIA KART

PĘTLA

Tworząc zestaw 5 różnych , zdobywasz dodatkowo 3  poza standardowymi 8  za zestaw 4 różnych , czyli łącznie 11 . Możesz mieć wiele zestawów 5 różnych , dających po 11  każdy.

PŁONĄCA STRZAŁA

Monety z zestawu zapewniają również swoje normalne .

ZAKRĘCONE KORYTARZE, KRZYWE LUSTRA

Karty te nie mogą kopiować efektów „Kryształowych Kul” ani siebie nawzajem. Jeśli skopiujesz „Wagę Temidy”, rozpatrz Remis z innym graczem posiadającym „Wagę Temidy”, tak jak opisano w sekcji Remisy w instrukcji.

WARIANT DRAFTU

Aby ograniczyć losowość przyznawania początkowych kart na ręce, gracze mogą wykonać draft na początku gry. Gdy wszyscy gracze otrzymają już karty Cyrku (krok 6.):

- A.** Każdy gracz wybiera 1 kartę ze swojej ręki i, nie ujawniając jej innym, kładzie ją zakrytą przed sobą.
- B.** Gdy wszyscy gracze wybiorą już po karcie, przekazują resztę swoich kart graczowi po swojej lewej.
- C.** Gracze powtarzają te czynności, dopóki wszystkie karty nie zostaną wybrane (po przekazaniu ostatniej karty gracze biorą wszystkie zakryte karty znajdujące się przed nimi na ręce.).

AUTORZY GRY.

PROJEKT GRY: Bruno Faidutti

ROZWÓJ GRY: Joanna Kijanka

PROJEKT GRAFICZNY: Rafał Szyma

SKŁAD TEKSTU: Konrad Rószkowski

ILUSTRACJE: Maciej Simiński, Mateusz Bielski

INSTRUKCJA: Joanna Kijanka, Bruno Faidutti

PRODUCENT WYKONAWCZY: Damian Mazur

TŁUMACZENIE: Joanna Kijanka, Weronika Spyra

Autor pragnie podziękować Ericowi Langowi, Crocowi i testerom za pomoc w rozwoju gry: Vincent Pessel, Camille Mathieu, Hervé Marly, Jamila Al-Khatib, Cédric & Jessica, Magalie Roulet, Ghislain Masson, Pierre Rosenthal, Didier Weiss, Mélanie Turpin, Mathieu Gaborit, Lia Sabine.

Specjalne podziękowania od Portal Games: Joanna Wareluk, Grzegorz Polewka, Krasen Maksimov, Jessi Gulish, Marek Spychalski, Tyler Brown, Damian Mazur, Mateusz Bielski, Ignacy Trzewiczek, Jan Święcicki, Tomek Żur, Michał Kulasek, Sławek Winszczyk i Aga Siwczyk.

Drogi kliencie, nasze gry są kompletowane z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy.

Prosimy, poinformuj nas o tym przez dział obsługi klienta na stronie:

portalgames.pl/pl/reklamacje/



PORTAL GAMES Sp. z o.o. ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów © 2021

PORTAL GAMES Sp. z o.o. Wszystkie prawa zastrzeżone.



PODSUMOWANIE ZASAD

1. Sprzedawcy odkrywają karty Cyrku jako Oferty.
2. Gracze dyskretnie składają propozycje, umieszczając ● i/lub ■ w swoich Wozach i kładą je obok Oferty, którą chcą licytować (min. 1 ●/■).
3. Pierwszy Sprzedawca wybiera Wóz. Ma do wyboru:
 - » Zaakceptować propozycję: zabrać zawartość Wozu i oddać Wóz jego właścicielowi wraz z wygraną kartą Oferty.
 - » Odrzucić propozycję: zwrócić właścicielowi Wóz wraz z zawartością. Propozycja z tego Wozu nie jest już dostępna dla Sprzedawcy.Sprzedawca wybiera Wozy, dopóki nie zaakceptuje jednej z propozycji lub odrzuci je wszystkie (w takim przypadku Oferowana karta jest odrzucana).
4. Drugi Sprzedawca rozpatruje swoją Ofertę w ten sam sposób co Pierwszy Sprzedawca.
5. Każdy z graczy, który nie wygrał licytacji, zwraca zawartość swojego Wozu za swoją Zastonkę.
6. Karty 🏠 są umieszczane na Obszarach.
7. Karty ☕ są po kolei rozpatrywane (od Pierwszego Sprzedawcy), a następnie odrzucane na stos kart odrzuconych.
8. Jeśli któryś z graczy ma więcej niż 3 karty na ręce, Sprzedawcy przekazują znaczniki Sprzedawców graczom po lewej i rozpoczyna się nowa runda. W przeciwnym wypadku następuje Koniec Gry i Punktacja.

KONIEC GRY:

1. Każdy gracz może wyłożyć 1 🏠 z ręki na swój Obszar.
2. Gracze Ujawniają swoje Zastonki.
3. Następuje Punktacja.

SKRÓT PUNKTACJI

PUNKTY ZWYCIĘSTWA ZA MONETY

- » 1 ₳ za każdą Miedzianą ●
- » 2 ₳ za każdą Srebrną ●
- » 3 ₳ za każdą Złotą ●

PUNKTY ZWYCIĘSTWA ZA KONTRAKTY

Uwaga: W tym karty 🏠 zapewniające Kontrakty ■.

- » 4 ₳ za najwięcej Kontraktów ■ danego typu. W przypadku remisu podzielcie punkty między remisujących graczy (zaokrąglając w dół). Rozpatrzenie dla każdego typu.
- » 8 ₳ za każdy zestaw 4 różnych typów Kontraktów ■.

PUNKTY ZA KARTY 🏠 NA OBSZARZE GRACZA

- » Suma ₳ określonych przez karty.
- » Suma ₳ za każdą Kolekcję, zgodnie z tabelą poniżej:

Liczba różnych kart Kolekcji	Liczba ₳
1	2 ₳
2	5 ₳
3	9 ₳

Wygrywa gracz z największą liczbą ₳ !

