

• SPIELMATERIAL •

Etwas Schauriges rollt heran – halt, nein, es ist schon da! Mitten in der Nacht nähern sich lockende Schatten begleitet von trägen Melodien, die Kinder aus ihren Betten wecken. Hurtig springen sie aus ihren Betten, eilen zu ihren Eltern und rütteln sie ungeduldig wach. Eine Mischung aus Furcht und Aufregung erfüllt den Raum. Der warme Sommerwind lockt mit dem Duft exotischer Süßigkeiten. Und so haucht die Vorfreude auf den Dreadful Circus dieser eintönigen, kleinen Stadt wieder Leben ein.

Du dirigierst diesen schaurig-schönen Zug des Ungewöhnlichen. Du bringst den Nervenkitzel! Du bist hier, um die Massen mit deinen sagenhaften und bizarren Attraktionen aus ihrem Alltagstrott zu reißen. Doch du bietest nicht das einzige Spektakel in der Stadt. Du musst gegen die Absonderlichkeiten anderer Zirkusse konkurrieren. Sammle und ersteigere also die atemberaubendsten Unglaublichkeiten, um am Ende mit den wundersamen und verblüffenden Aufführungen in deiner Manege eine bessere Show zu bieten als die anderen!



8 SICHTSCHIRME



55 KONTRAKTE ()

(11 je Art)



24 KUPFERMÜNZEN (●)

(Wert: 1 Sp)

16 SILBERMÜNZEN (●)

(Wert: 2 Sp)

8 GOLDMÜNZEN (●)

(Wert: 3 Sp)



8 WAGEN

(jeweils Unterteil mit Deckel)



1 BEUTEL FÜR DIE KONTRAKTE



1 AUKTIONSMARKER

„1. AUKTION“

1 AUKTIONSMARKER

„2. AUKTION“

63 ZIRKUSKARTEN

unterteilt in 2 Arten:



43 Attraktionen ()



20 Darbietungen ()

ZIEL DES SPIELS

Gestalte den erfolgreichsten Zirkus!

Am Ende des Spiels erhältst du für deinen Zirkus Siegpunkte (Sp) für: deine Münzen (●), Kontrakte () und -Karten sowie Süße Sets.

SPIELAUFBAU

1. Wählt alle jeweils eine Farbe für euren Zirkus. Nehmt euch dann den dazugehörigen Sichtschirm und stellt ihn vor euch auf.
2. Nehmt euch jeweils den Wagen eurer Farbe und stellt ihn vor eurem Sichtschirm auf.
3. Nehmt euch jeweils 3 Kupfer-, 2 Silber- und 1 Goldmünze ●. Haltet eure Münzen hinter eurem Sichtschirm vor den anderen versteckt.
4. Werft alle Kontrakte ■ in den Beutel (4A). Zieht dann jeweils blind 6 Kontrakte und legt sie hinter eurem Sichtschirm, ohne sie den anderen zu zeigen (4B). Legt den Beutel mit den Kontrakten in die Tischmitte.
5. Stellt abhängig von eurer Personenzahl den Zirkusstapel zusammen. Verwendet für ein 4-Personen-Spiel alle Karten ohne Symbol in der Ecke unten links. Fügt für ein 5- bis 6-Personen-Spiel alle Karten mit dem ✦-Symbol unten links hinzu. Verwendet alle Karten für ein 7- bis 8-Personen-Spiel (auch die mit dem ✦-Symbol). Legt alle Karten, die ihr für eure Personenzahl nicht benötigt, zurück in die Schachtel. Mischt den Zirkusstapel und legt ihn in die Tischmitte. Lasst Platz für einen gemeinsamen Abwurfstapel.

Beispiel: Für ein 6-Personen-Spiel mischt ihr alle Zirkuskarten ohne Symbol sowie alle Karten mit dem ✦-Symbol zusammen. Alle Karten mit dem ✦-Symbol kommen zurück in die Schachtel.

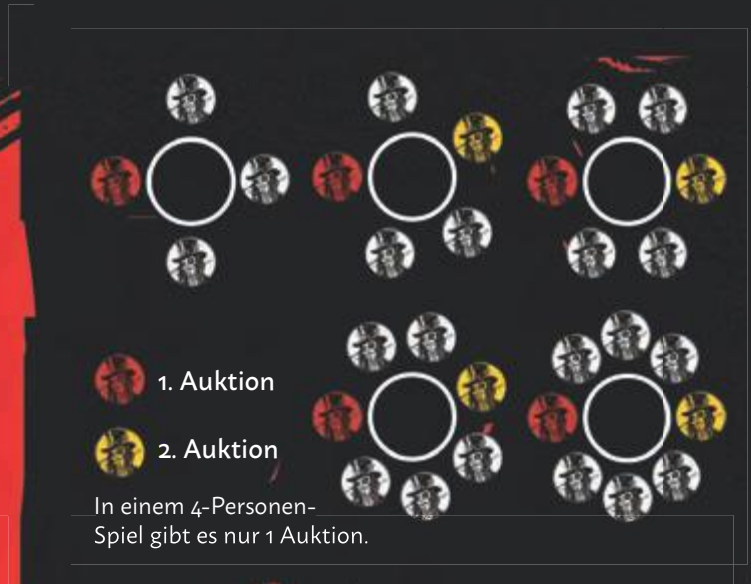
6. Abhängig von eurer Personenzahl zieht ihr alle jeweils:
 - Bei 4 bis 6 Personen: 8 Zirkuskarten.
 - Bei 7 bis 8 Personen: 7 Zirkuskarten.

Hinweis: Für den seltenen Fall, dass du hierbei keine Attraktion (🐼) auf die Hand bekommst, musst du deine Karten auf den Abwurfstapel abwerfen und neu ziehen.

7. Wählt alle jeweils 1 Attraktion (🐼) von eurer Hand und platziert sie offen vor eurem Sichtschirm.

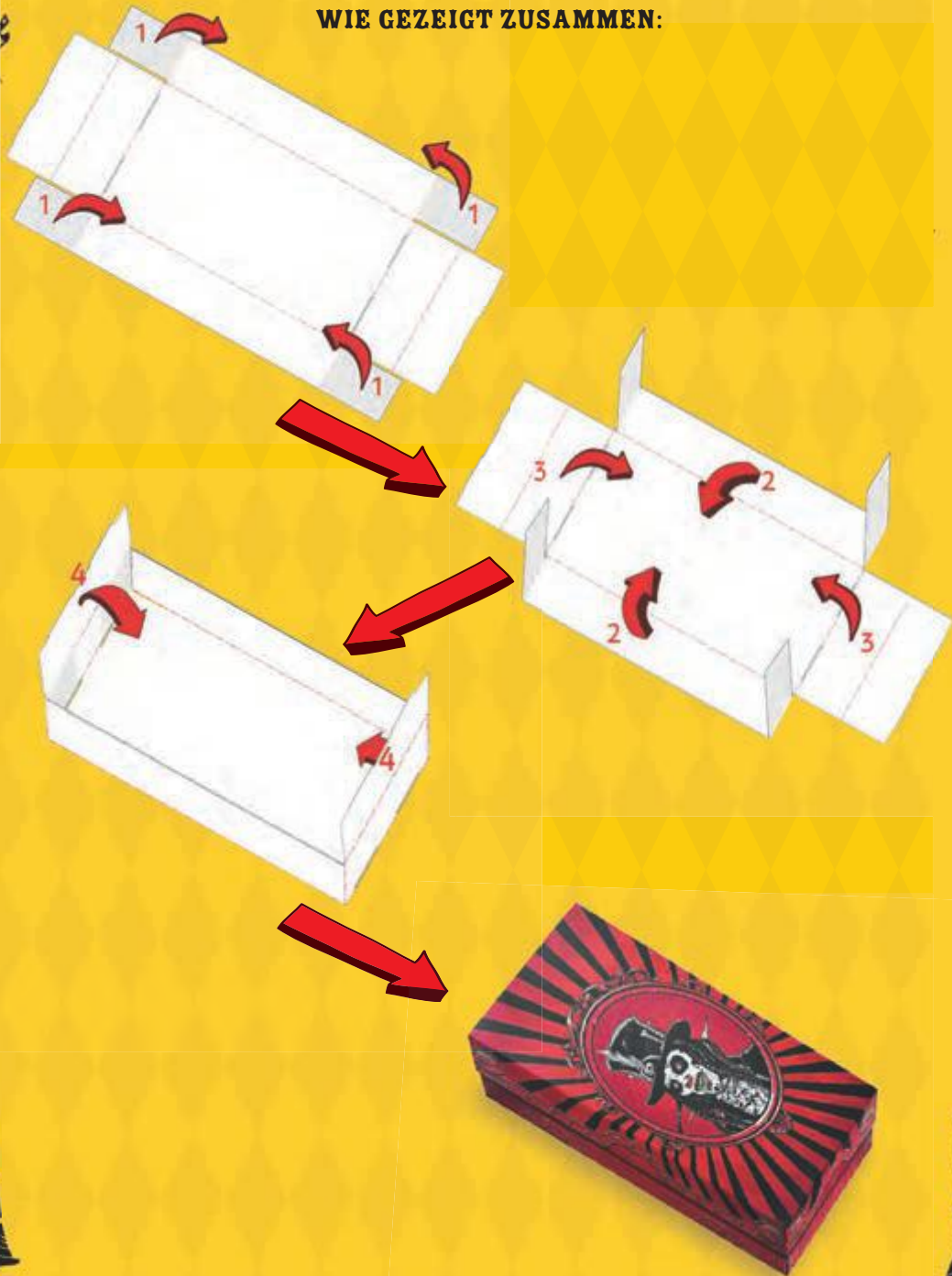
Hinweis: Alle Karten vor eurem Sichtschirm sind Teil eurer Manege.

8. Wer zuletzt einen Zirkus besucht hat, führt die 1. Auktion durch und erhält den entsprechenden Marker.
9. Seid ihr mehr als 4 Personen, findet jede Runde eine 2. Auktion statt. Wer der Person mit dem Auktionsmarker „1. Auktion“ gegenübersteht, erhält den Marker „2. Auktion“ und führt die 2. Auktion durch (siehe Abbildung).



•EURE WAGEN•

**BAUT EURE WAGEN
WIE GEZEIGT ZUSAMMEN:**



•EXTRAS!•

ZIRKUSORDEN

Du dirigierst diesen schaurig-schönen Zug des Ungewöhnlichen von Stadt zu Stadt, du trägst den Nervenkitzel in die Welt und stellst die Konkurrenz in den Schatten. Doch da draußen, außerhalb des Spiels wartet noch mehr! Ergattere die folgenden Zirkusorden, die ... absolut keinen Einfluss auf das Spiel haben.

ERSTER SIEG!

„Bist du nur eine Eintagsfliege oder schaffst du das noch mal?“

Verleihe diesen Orden der ersten Person, die dieses Spiel gewinnt.

LEHRSTUNDE!

„Niemand erklärt so gut wie du!“

Verleihe diesen Orden der Person, die dir dieses Spiel erklärt hat.

PUNKTEKANONE!

„Was für eine Show! Baden wir dich in Konfetti!“

Verleihe diesen Orden der Person, die den Rekord an Siegpunkten hält. Bricht eine andere Person den Rekord, reicht den Orden weiter.

STRASSE DES ERFOLGS!

„Läuft!“

Verleihe diesen Orden der ersten Person, die 2 Spiele hintereinander gewinnt.

HUT AB!

„Die Zirkuswelt verneigt sich!“

Verleihe diesen Orden der ersten Person, die 3 Spiele hintereinander gewinnt.



• SPIELABLAUF •

Ihr spielt über mehrere Runden. Das Spiel endet, sobald ihr alle jeweils nur noch 3 Karten auf der Hand habt.

Führt in jeder Runde die folgenden Schritte der Reihe nach aus:

1. Diejenigen mit einem Auktionsmarker **bieten eine Karte für ihre Auktion an:** Dazu wählt ihr jeweils 1 Zirkuskarte von eurer Hand und legt sie verdeckt in die Mitte des Tisches. Habt ihr beide eure Karte gelegt, deckt sie gleichzeitig auf. Auf diese Karten wird im nächsten Schritt geboten.

Hinweis: Legt Karten für Auktionen möglichst weit weg von den Manegen, damit sie eindeutig als Karten für die Auktionen erkennbar sind.



2. **Nun müssen alle jeweils auf 1 der angebotenen Karten bieten:** Für dein Gebot lege im Geheimen hinter deinem Sichtschirm beliebig viele Münzen (●) und/oder Kontrakte (■) **in deinen Wagen**. Schließe den Deckel, damit der Inhalt geheim bleibt. Stelle deinen Wagen danach neben die Zirkuskarte, auf die du bieten willst. Du musst mindestens 1 Münze (●) oder 1 Kontrakt (■) in deinen Wagen legen, falls du kannst. Besitzt du weder Münzen (●) noch Kontrakte (■), stelle einen leeren Wagen neben die Karte deiner Wahl.



In welcher Reihenfolge ihr eure Wagen aufstellt, ist nicht wichtig. Ihr dürft sie beliebig zwischen den angebotenen Karten hin- und herschieben, bis auch der letzte Wagen neben einer Karte steht.

ANBIETEN UND BIETEN

Hast du einen Auktionsmarker, darfst du nicht auf deine eigene Karte bieten, sondern musst auf die andere angebotene Karte bieten. Gibt es keine 2. Auktion (im 4-Personen-Spiel), kannst du kein Gebot abgeben.

3. Wer den Marker „1. Auktion“ hat, führt die 1. Auktion durch: Wähle einen beliebigen Wagen neben der von dir angebotenen Karte und schaue dir im Geheimen seinen Inhalt an. Du musst dich nun entscheiden, ob du das Gebot annimmst oder ablehnst.

Nimmst du das Gebot an, nimm dir den Inhalt des Wagens und lege ihn hinter deinen Sichtschirm. Gib den leeren Wagen zusammen mit der versteigerten Karte zurück. Diese Karte wird aber noch nicht gespielt (siehe Schritt 6 und 7 unten)!

Lehnst du das Gebot ab, gib den Wagen mit seinem Inhalt zurück. Ein einmal abgelehntes Gebot ist für dich nicht länger verfügbar. Wähle den nächsten Wagen und sieh dir seinen Inhalt an. Hast du alle Gebote abgelehnt, kommt deine angebotene Karte auf den Abwurfstapel.

4. Die Person mit dem Marker „2. Auktion“ führt ihre Auktion auf dieselbe Weise durch.

5. Alle, die keine Karte ersteigert haben, nehmen jeweils Münzen (●) und/oder Kontrakte (■) aus ihrem Wagen zurück hinter ihren Sichtschirm.

6. **Ersteigerte 🎪-Karten werden gespielt.** Alle, die eine 🎪-Karte ersteigert haben, platzieren sie in ihrer Manege. Sie bleibt dort bis zum Ende des Spiels liegen, solange sie nicht durch einen besonderen Effekt verschoben oder abgeworfen wird. Jede 🎪-Karte hat entweder einen andauernden Effekt oder beeinflusst deine Wertung am Spielende.



7. **Ersteigerte 🍷-Karten werden gespielt.** Alle, die eine 🍷-Karte ersteigert haben, müssen ihren Effekt jetzt ausführen. Danach werden diese Karten abgeworfen. Handelt es sich bei beiden ersteigerten Karten um 🍷-Karten, wird zuerst die Karte aus der 1. Auktion ausgeführt.

8. Prüft zum Schluss, ob alle jeweils **genau 3 Karten** auf der Hand haben. Ist dies der Fall, geht über zu „Spielende und Wertung“. Andernfalls werden die Auktionsmarker nach links weitergegeben.

◊ SPIELABLAUF ◊

BEISPIEL: In einem 5-Personen-Spiel hat Lars den Marker „1. Auktion“ und Yasmin den Marker „2. Auktion“. Sie wählen jeweils eine Zirkuskarte von ihrer Hand, legen sie in die Tischmitte und decken sie gleichzeitig auf. Lars deckt „Biegsame Marcella“ auf und Yasmin „Eisige Waffeln“. Nun wählen alle jeweils im Geheimen eine Karte, auf die sie bieten wollen, und legen ihr Gebot in ihren Wagen. Lars und Yasmin müssen dabei gegenseitig auf ihre Karten bieten. Lars, Miro und Jenny stellen jeweils ihren Wagen mit ihrem Gebot neben „Eisige Waffeln“. Yasmin und Mia stellen ihre Wagen neben „Biegsame Marcella“.



Dann beginnt Lars mit seiner Auktion für „Biegsame Marcella“. Er nimmt Mias Wagen, prüft im Geheimen ihr Gebot, lehnt es ab und gibt Mia ihren Wagen samt Inhalt zurück. Mia entleert den Wagen hinter ihrem Sichtschirm. Danach schaut Lars in Yasmins Wagen und akzeptiert ihr Gebot. Er behält den Inhalt ihres Wagens und gibt Yasmin ihren leeren Wagen zusammen mit der Karte „Biegsame Marcella“ zurück. Danach führt Yasmin ihre Auktion durch und sieht sich nacheinander einzeln die Gebote an. Sie lehnt zuerst Lars' Gebot ab, dann auch Miros und schließlich Jennys. Sie gibt jedes Mal den entsprechenden Wagen zurück und der Inhalt wandert wieder hinter den dazugehörigen Sichtschirm.

Da Yasmin alle Gebote abgelehnt hat, kommt ihre angebotene Karte „Eisige Waffeln“ auf den Abwurfstapel. Niemand hat eine -Karte ersteigert, daher führt Yasmin als Nächstes den Effekt von „Biegsame Marcella“ aus.

Da einige immer noch mehr als 3 Karten auf der Hand haben, geben Lars und Yasmin jeweils ihren Auktionsmarker nach links weiter und die nächste Runde beginnt.

VERHANDELN

Andere zu manipulieren und anzulocken, ist Teil der Zirkuswelt – nutze das geschickt zu deinem Vorteil! Rede mit den anderen. Versuche sie davon zu überzeugen, deine angebotene Karte zu wählen – passt sie nicht geradezu perfekt in ihre Manege? Bringe sie dazu, sich für dein Gebot zu entscheiden – wer würde sich so etwas entgehen lassen? Deine Performancekünste sind nicht nur in der Manege, sondern auch bei den Auktionen gefragt!

WICHTIGE BEGRIFFE

MANEGE

Alle -Karten, die du vor deinem Sichtschirm platziert hast.

WAGEN BELADEN

Diese Formulierung steht auf Karten und bedeutet, dass die betroffene(n) Person(en) so viele von ihren Münzen (○) und/oder Kontrakten (□) in ihren Wagen legen müssen, wie die Karte vorgibt. Dann schließen sie ihren Wagen und geben ihn der Person, die die Karte ausführt. Nachdem die Karte ausgeführt wurde, nehmen die betroffenen Personen den verbleibenden Inhalt aus ihrem Wagen zurück hinter ihren Sichtschirm.

SÜSSE SETS



Der Zirkusstapel enthält 4 unterschiedliche -Karten, die das Schlüsselwort „Süßes Set“ enthalten. Am Ende des Spiels erhältst du Siegpunkte, je nachdem wie viele **unterschiedliche** -Karten, du in deiner Manege hast. Ein Süßes Set besteht aus bis zu 3 **unterschiedlichen** Karten. Du darfst mehrere Süße Sets haben.

Beispiel: Du hast jede der 4 -Karten mit dem Schlüsselwort „Süßes Set“ zweimal in deiner Manege, also insgesamt 8. Das ergibt 2 Süße Sets mit jeweils 3 unterschiedlichen Karten sowie 1 Süßes Set mit 2 unterschiedlichen Karten.

FARBEN DER KARTEN

Die Farben der Karten sollen dir dabei helfen, sie zuzuordnen und die Art ihres Effekts zu erkennen:

- » Orange – Karten für Süße Sets
- » Rot – Interaktionskarten
- » Gelb – Karten mit Münzeffekten
- » Blau – Karten mit verschiedenen Effekten
- » Grau/Lila/Grün/Türkis/Pink – Karten, die jeweils als eine der 5 -Arten zählen



• SPIELEND UND WERTUNG •

Sobald ihr alle nur noch 3 Karten auf der Hand habt, endet das Spiel. Bestimmt wie folgt, wer gewinnt:

1. Ihr dürft alle jeweils 1 -Karte von eurer Hand in eurer Manege platzieren. Werft danach die übrigen Karten von eurer Hand ab.
2. **Enthüllung:** Hebt alle eure Sichtschirme und enthüllt so eure Münzen (●) und/oder Kontrakte (■).
3. Zählt jeweils eure **Siegpunkte** zusammen.
4. **Kürt den erfolgreichsten Zirkus.**

SIEGPUNKTE FÜR EURE MÜNZEN:

- » 1 für jede Kupfer-●.
- » 2 für jede Silber-●.
- » 3 für jede Gold-●.

SIEGPUNKTE FÜR EURE KONTRAKTE:

Wichtig: Berücksichtigt auch -Karten, die als ■ zählen.

- » 4 für die meisten ■ einer Art. Herrscht Gleichstand, weil mehrere Personen gleich viele Kontrakte einer Art haben, teilen sie sich die Siegpunkte (abgerundet).
- Wertet jede Kontraktart einzeln.**
- » 8 für jedes Set aus 4 unterschiedlichen ■.

SIEGPUNKTE FÜR -KARTEN IN EURER MANEGE:

- » Summe der aufgedruckten Siegpunkte der -Karten.
- » Summe der Siegpunkte für jedes Süße Set:

Anzahl unterschiedlicher -Karten	Siegpunkte
1	2
2	5
3	9

Wer die meisten Siegpunkte hat, hat die spektakulärste Show geboten und gewinnt!

GLEICHSTÄNDE

Bei Gleichstand gewinnt die daran beteiligte Person mit:

1. „Waage der Themis“ in der Manege.
2. den meisten -Karten.
3. den meisten Kontrakten ■.
4. den meisten Münzen ●.
5. dem Marker „1. Auktion“.



WERTUNGSBEISPIEL: Am Ende des Spiels dürfen alle 1 -Karte in ihrer Manege platzieren und müssen ihre übrigen Handkarten abwerfen. Yasmin hat 2 -Karten und die -Karte „Waage der Themis“ auf der Hand. Also platziert sie „Waage der Themis“ in ihrer Manege und wirft ihre übrigen Handkarten ab. Dann enthüllen alle ihre Münzen ● und Kontrakte ■. Yasmin zählt ihre Siegpunkte zusammen:



- » Sie erhält 11 für ihre Münzen ●: 3 Kupfer-, 1 Silber- und 2 Goldmünzen.
- » Sie erhält 8 , weil sie die meisten Kontrakte ■ für Paris und Berlin hat.
- » Sie erhält 4 für die meisten Kontrakte ■ für Vegas, weil sie dank „Waage der Themis“ den Gleichstand mit Lars gewinnt.
- » Sie hat weder für Praha noch für London die meisten Kontrakte ■. Also erhält sie für diese Arten von Kontrakten keine .
- » Sie erhält 16 für 2 Sets aus 4 unterschiedlichen Kontrakten ■.
- » Sie erhält 2 für ihre -Karte „Waage der Themis“.
- » Sie erhält 12 für ihre Süßen Sets (■): 10 für 2 Sets aus „Gepufftes Korn“ und „Zuckerwolken“ (die je 5 wert sind) sowie 2 für 1 Set aus einer einzelnen Karte „Zuckerwolken“.

ERLÄUTERUNGEN

KARTEN AUSFÜHREN








Im seltenen Fall, dass die Effekte von Karten, die die Wertung beeinflussen, im Konflikt zueinander stehen („Zerrspiegel“ und „Kristalläpfel“, „Gewundene Korridore“ und „Regenbogenbrücke“), führt immer die Person mit dem Marker „1. Auktion“ ihre Karte zuerst aus. Danach folgen alle anderen im Uhrzeigersinn.

KARTEN SPIELEN



Manche Effekte weisen dich an, eine Karte zu spielen. Handelt es sich bei dieser Karte um eine -Karte, platzierst du sie in deiner Manege. Handelt es sich um eine -Karte, führst du sofort ihren Effekt aus.

ERLÄUTERUNGEN ZU BESTIMMTEN KARTEN

WAGHALSIGE LOOPINGS

Sammelst du ein Set aus 5 unterschiedlichen , erhältst du 3  zusätzlich zu den 8 , die du standardmäßig für ein Set aus 4 unterschiedlichen  erhältst – also insgesamt 11 . Du darfst mehrere Sets aus 5 unterschiedlichen  sammeln und erhältst für jedes davon 11 .

FLAMMENDER PFEIL

Beim Ermitteln der  für deine Münzen erhältst du auch für die Münzen in diesen Sets weiterhin ganz normal .

GEWUNDENE KORRIDORE, ZERRSPIEGEL

Du darfst mit diesen Karten nicht die Effekte von „Kristalläpfel“ oder der jeweils anderen Karte kopieren.

Kopierst du „Waage der Themis“ und es kommt zu einem Gleichstand mit der anderen Person, die „Waage der Themis“ in ihrer Manege platziert hat, geht vor wie unter „Gleichstände“ beschrieben.

VARIANTE: STARTHAND ZUSAMMENSTELLEN

Um den Glücksfaktor bei eurer Starthand zu reduzieren, könnt ihr nach dem Kartenziehen in Schritt 6 des Spielaufbaus eure Starthand wie folgt zusammenstellen:

- Wählt alle jeweils 1 Karte von eurer Hand und legt sie verdeckt vor euch ab.
- Seid ihr alle damit fertig, gebt jeweils eure restlichen Karten an die Person zu eurer Linken weiter.
- Wiederholt diese beiden Schritte, bis alle Karten ausgewählt wurden (wobei bei der letzten Karte keine wirkliche Wahl mehr besteht). Der restliche Spielaufbau bleibt unverändert.

CREDITS

AUTOR: Bruno Faidutti

ENTWICKLUNG: Joanna Kijanka

GRAFIKDESIGN: Rafał Szyma

ILLUSTRATION: Maciej Simiński, Mateusz Bielski

SPIELANLEITUNG: Joanna Kijanka

PRODUKTIONSLEITUNG: Grzegorz Polewka

REDAKTION EN: Tyler Brown

ÜBERSETZUNG & LEKTORAT DE: Manuela Fendt & Lisa Prohaska
(Board Game Circus)

Der Autor dankt Eric Lang, Croc und allen, die dieses Spiel getestet und so bei der Entwicklung geholfen haben: 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.

Der besondere Dank von Portal Games geht an: das Team von Board Game Circus, das im entscheidenden Moment für uns da war, sowie Joanna Wareluk, Grzegorz Polewka, Krasen Maksimov, Jessi Gulish, Marek Spychalski, Tyler Brown, Damian Mazur, Mateusz Bielski, Ignacy Trzewiczek, Jan Świącicki und Aga Siwczyk.

Liebe Kundinnen und Kunden, wir stellen unsere Spiele mit größter Sorgfalt zusammen. Sollte dennoch ein Teil fehlen, entschuldigen wir uns vielmals. Wendet euch in diesem Fall bitte an unseren Kundenservice über unsere Website: portalgames.pl/en/customer-service



Lokalisierung
der deutschen
Ausgabe:
Board Game Circus



Herausgegeben von:
PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13,
44-190 Knurów, Polen.

© Copyright 2021
PORTAL GAMES Sp. z o.o.
Alle Rechte vorbehalten.









Pegasus Spiele

Vertrieb:
Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3
61169 Friedberg




ZUSAMMENFASSUNG RUNDENABLAUF

1. Diejenigen mit Auktionsmarkern bieten jeweils eine Zirkuskarte an und decken sie gleichzeitig auf.
2. Alle legen im Geheimen ihr Gebot aus beliebig vielen Münzen  und/oder Kontrakten  (min. 1 /) in ihren Wagen und stellen ihn neben die Karte, auf die sie bieten wollen.
3. Die Person mit dem Marker „1. Auktion“ prüft einen Wagen und entscheidet sich, ob sie:
 - » das Gebot annimmt: Sie nimmt sich den Inhalt des Wagens und gibt den leeren Wagen zusammen mit der versteigerten Karte zurück.
 - » das Gebot ablehnt: Sie gibt den Wagen mit seinem Inhalt zurück. Das Gebot steht nicht länger zur Verfügung.







Sie prüft alle Wagen, bis sie ein Gebot annimmt oder alle Gebote abgelehnt hat. Im letzten Fall kommt ihre angebotene Karte auf den Abwurfstapel.
4. Die Person mit dem Marker „2. Auktion“ führt ihre Auktion auf dieselbe Weise durch.
5. Alle, die keine Karte ersteigert haben, nehmen ihren Wagen und den Inhalt darin zurück hinter ihren Sichtschirm.
6. Alle, die eine -Karte ersteigert haben, platzieren sie in ihrer Manege.
7. Alle, die eine -Karte ersteigert haben, führen sie aus (die Karte aus der 1. Auktion zuerst) und werfen sie danach ab.
8. Hat noch jemand mehr als 3 Karten auf der Hand, wandern die Auktionsmarker nach links weiter und es beginnt eine neue Runde. Andernfalls endet das Spiel und es folgt die Wertung.

SPIELENDE:

1. Platziert 1 -Karte von eurer Hand in eurer Manege.
2. Enthüllung: Hebt eure Sichtschirme.
3. Geht zur Wertung über.





ZUSAMMENFASSUNG WERTUNG

SIEGPUNKTE FÜR EURE MÜNZEN:


- » 1  für jede Kupfer-.
- » 2  für jede Silber-.
- » 3  für jede Gold-.

SIEGPUNKTE FÜR EURE KONTRAKTE:

Wichtig: Berücksichtigt auch -Karten, die als  zählen.

- » 4  für die meisten  einer Art. Herrscht Gleichstand, weil mehrere Personen gleich viele Kontrakte einer Art haben, teilen sie sich die Siegpunkte (abgerundet).
- Wertet jede Kontraktart einzeln.**
- » 8  für jedes Set aus 4 unterschiedlichen .

SIEGPUNKTE FÜR -KARTEN IN EURER MANEGE:

- » Summe der aufgedruckten Siegpunkte der -Karten.
- » Summe der Siegpunkte für jedes Süße Set:

Anzahl unterschiedlicher  -Karten	Siegpunkte
1	2 
2	5 
3	9 

Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt!

