



3 АРЕНА

ПРАВИЛА ИГРЫ

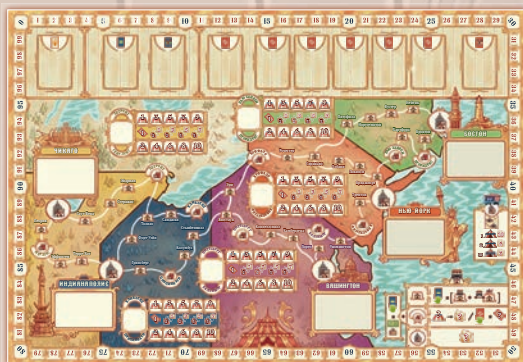
ЦИРК 3 АРЕН

Каждый участник этой игры становится директором небольшого трёхаренного цирка, колесящего по Соединённым Штатам на закате XIX века.

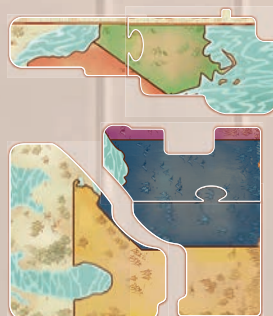
Стараясь добиться известности, вы будете нанимать артистов и проводить выступления во множестве городов. Организовывать представления в маленьких городах проще всего, к тому же они дают необходимые ресурсы для будущего развития. В средних городах публика придиричливее, но зато в них можно найти опытных артистов. Большие города — большие капризы, ведь их жителей удивить можно лишь самыми необыкновенными номерами, однако только там можно по-настоящему заявить о себе!

Пока вы из кожи вон лезете, пытаясь удержать на плаву свою скромную труппу, по стране гастролирует знаменитый цирк Барнума. Когда он попадает в главные города регионов, цирки, давшие больше всего представлений в этих регионах, получают дополнительную славу.

СОСТАВ ИГРЫ



Главное поле



3 накладки закрытых регионов



4 планшета цирков



4 поезда игроков
(по 1 каждого цвета)



48 фишек цирков
(по 12 каждого цвета)



4 фишки славы
(по 1 каждого цвета)



4 фишки пьедесталов
(по 1 каждого цвета)



42 карты долларов



45 карт билетов



12 карт целей



6 карт городов



6 жетонов городов



1 жетон Барнума



1 поезд Барнума



КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ ФЕЕРИЧНОГО ШОУ АВТОМАТОНОВ



4 жетона артистов
(с 4 обычными типами артистов)



1 жетон перемещения



1 жетон уровня сложности



**1 планшет для
одиночного режима**
(на обороте планшетов цирков)
Для игры в одиночку см. с. 19



32 карты
(две стопки: 17 механических оракулов
и 15 заводных обезьянок)

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Вверху главного поля расположены клетки для основных колод, а под ними изображена карта северо-восточной части США, поделённой на 5 регионов.

В каждом регионе есть 1 главный город



, 2 средних города



и 6 маленьких городов



При определённом количестве игроков не все регионы будут доступны. В **игре на двоих** у вас будет только 3 региона: Нью-Йорк, Вашингтон и либо Бостон, либо Индианаполис (по вашему выбору). В **игре на троих** у вас будет 4 региона, не будет доступен Бостон или Чикаго. В **игре на четверых** будут все регионы.

Чтобы отметить недоступный регион, поместите на него накладку закрытого региона, убирая дороги между регионами.

Перед подготовкой главного поля уберите из колоды цели карты недоступных регионов (например, если недоступен Чикаго, уберите карту цели «Чикаго» из колоды).

ПОМЕСТИТЕ ГЛАВНОЕ ПОЛЕ В ЦЕНТР СТОЛА



Поместите фишки славы всех игроков на деление «0» на шкале славы. Каждый раз, получая очки славы во время игры, продвигайте свою фишку славы на соответствующее число делений по шкале.



Перемешайте колоду карт целей и поместите её лицевой стороной вниз на предназначенную для неё клетку на поле.



Перемешайте колоду карт долларов и поместите её лицевой стороной вниз на предназначенную для неё клетку на поле.



Перемешайте колоду карт билетов и поместите её лицевой стороной вниз на предназначенную для неё клетку на поле.



Возьмите 5 верхних карт из колоды билетов и поместите их на 5 клеток рядом с ней лицевой стороной вверх. Это рынок.



Перемешайте жетоны городов и поместите их на предназначенные для них клетки в доступных регионах (для каждого жетона случайным образом выберите лицевую сторону).



Перемешайте карты городов и поместите лицевой стороной вверх 1 карту в каждый главный город доступного региона (в 3, 4 или 5 городов в зависимости от числа игроков).



Поместите поезд **Барнума** в Бостон (или Нью-Йорк, если Бостон недоступен).



Каждый игрок берёт планшет цирка и все оставшиеся фишки того же цвета.



Раздайте каждому игроку 1 карту цели, 1 карту билета и 4 карты долларов лицевой стороной вниз.



Каждый игрок помещает фишку пьедестала на деление «1» своей шкалы пьедесталов.



Тот, кто последним был в цирке, становится первым игроком. Его сосед справа берёт жетон Барнума и кладёт его перед собой стороной с Барнумом вверх. Затем, начиная с первого игрока, все поочередно делают ходы по часовой стрелке.

★ ИГРА ВДВОЁМ ★

При игре вдвоём поместите на поле 6 фишек цирка нейтрального (неучаствующего) цвета: по 2 в каждый из 3 доступных регионов. В каждом регионе поместите 1 фишку цирка в крайнюю правую ячейку на карте города и ещё 1 фишку в маленький город, как указано ниже:

БОСТОН:
Нейтик

НЬЮ-ЙОРК:
Сиракьюс

ВАШИНГТОН:
Коннелсвилл

ИНДИАНАПОЛИС:
Сандаски

Эти фишки цирка будут учитываться при подсчётах славы за наибольшее количество фишек в этих регионах (см. «Перемещение цирка Барнума» на с. 16).



ПРОЦЕСС ИГРЫ

В ваш **первый ход** вы помещаете свой поезд в любой главный город без поезда. Затем вы **должны** нанять своего первого артиста.



Примечание. В конце первого раунда у каждого игрока будет по 1 артисту на планшете цирка, а в каждом доступном главном городе будет по 1 поезду, включая поезд Барнума.

В ваш ход вы можете выполнить 1 из 2 возможных действий: **нанять артиста** или провести **выступление** (см. с. 12).

НАНЕМ АРТИСТА



Этим действием вы разыгрываете 1 карту из руки, помещая её в пустую ячейку вашего планшета цирка. На каждом планшете цирка есть 15 ячеек для артистов и ещё 3 ячейки в левой части для карт целей. Ячейки артистов разделены на 3 ряда по 5 карт в каждом — это **три арены** вашего цирка!

ТИПЫ КАРТ

Вы будете разыгрывать карты 3 типов.



Карты целей дают дополнительные способы получить очки славы в конце игры. Для этого вам нужно успеть выложить карты целей на планшет цирка до конца игры. Вы разыгрываете их при заполнении первых 3 колонок планшета цирка (см. с. 26).



Карты долларов — базовые карты, которые легко получить, выступая в маленьких городах. Среди этих карт встречаются обычные артисты, которыми можно пополнить ваш цирк. Карты долларов можно сбрасывать из руки для оплаты найма артистов (с карт билетов и других карт долларов) и размещения их на планшете цирка.



На некоторых картах долларов указаны моментальные эффекты — разовые свойства, которые можно применить во время выступления (подробнее см. с. 25).



Карты билетов можно получить, выступая в средних городах. Это необычные артисты, которые приносят очки славы в конце игры. Также без некоторых из этих карт не провести выступления в главных городах.

Если колода долларов или билетов закончилась, перемешайте соответствующую стопку сброса — она станет новой колодой.



★ СИМВОЛЫ ★

Когда вы разыгрываете карты, на вашем планшете цирка появляются новые символы, а некоторые, напротив, становятся недоступными. И то и другое влияет на ваш цирк. Обращайте внимание на 3 основных символа, описанных ниже.



Пьедесталы нужны для выступлений в средних городах.



Доллары позволяют брать из колоды долларов больше карт в конце каждого выступления.



Перемещения определяют, как быстро вы можете двигаться по главному полю.



В начале игры у вашего цирка есть 1 пьедестал, 1 доллар и 6 видимых  символов перемещений.

Выкладывая карты на планшет цирка, вы накрываете эти символы, но и получаете новые — на выкладываемых картах.

ВО ВРЕМЯ ИГРЫ ВАМ ВСТРЕТЯТСЯ НОВЫЕ СИМВОЛЫ



Моментальные очки славы. Получая их, немедленно продвигайтесь по шкале славы.



Очки славы в конце игры. Эта слава начисляется в конце игры.



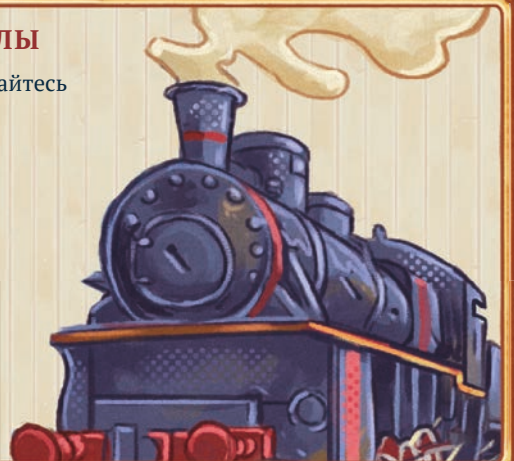
Разыграйте эту карту, выложив её на свой планшет цирка.



Возьмите 1 карту указанного типа.



Видимый на вашем планшете цирка объект.



На картах **долларов** и **билетов** изображены артисты, которых можно нанять для ваших цирковых выступлений. У каждого артиста есть определённые характеристики.

Число в верхнем левом углу — **значение** карты **1**. На карте доллара с артистом оно показывает стоимость найма изображённого артиста, но это значение также можно потратить на наём другого артиста (сбросив эту карту доллара из руки). В каждом ряду на планшете цирка вы размещаете карты артистов **строго по возрастанию** их значений (слева направо), таким образом артисты с меньшими значениями всегда выступают раньше их более значимых коллег.

В игре 16 **типов артистов**, объединённых в 4 **категории** (обычные артисты, животные, акробаты и особые исполнители). У каждой категории своя форма символа, цвет символа и диапазон значений.



Все карты обычных артистов находятся в **колоде долларов**, и их значения от 1 до 4. К категории обычных артистов относятся следующие типы: **клоуны** , **питомцы** , **фокусники**  и **наездники** , на что указывает символ в верхнем правом углу таких карт **2**.



Животные , **акробаты**  и **особые исполнители**  находятся в **колоде билетов**, и их значения от 5 до 16. Тип таких карт указан символом позади значения **3**.

Наконец, внизу всех карт есть **эффект**. Эффекты артистов с карт долларов улучшают ваше выступление (увеличивая число пьедесталов) в зависимости от категорий артистов из того же ряда, выступающих **после** них. Эффекты артистов с карт билетов добавляют новые символы в ваш цирк (долларов, пьедесталов, перемещений) и приносят очки славы в конце игры.



Этот фокусник приносит 1 пьедестал **A** и ещё 1 пьедестал за каждого акробата из того же ряда, выступающего после него **B**. В процессе игры отмечайте ваши пьедесталы на соответствующей шкале планшета цирка.



ОЧКИ СЛАВЫ В КОНЦЕ ИГРЫ

В конце игры этот канатоходец принесёт ещё 2 очка славы за каждое животное из того же ряда, выступающее перед ним **6**.

РАЗМЕЩЕНИЕ КАРТЫ

Наняв артиста, вы должны поместить его на одну из трёх арен — рядов карт на вашем планшете цирка. Карта занимает место согласно своему значению, таким образом все карты в ряду всегда лежат **строго по возрастанию значений** (слева направо).

Первая карта, которую вы добавляете в ряд, занимает его крайнюю левую ячейку. Помещая новую карту в какой-либо ряд, сдвигайте все его карты с большими значениями, чем у добавляемой (если они есть), на одну ячейку вправо, чтобы освободить место для этой новой карты.

Разыгрывая карту с артистом, вы должны **оплатить стоимость его найма**, сбросив любые карты долларов из руки с суммарным значением, которое равно требуемой стоимости или превышает её (вы не получаете «сдачу»).

Если вы добавляете карту в ряд, где уже есть другие карты, то её стоимость — это **разница** между значением добавляемой карты и **наибольшим значением** среди уже выложенных карт в этом ряду (минимум 0).

❗ **Внимание!** Так как карты в ряду лежат по возрастанию значений, в одном и том же ряду не может быть карт с одинаковым значением. В разных рядах могут находиться карты с одинаковым значением.



Рита помещает канатоходца со значением 9 в качестве первой карты в ряду. Ей нужно сбросить карты долларов с суммарным значением хотя бы 9. Она сбрасывает карту с 4 и две карты с 3.



Затем Рита добавляет в тот же ряд силача со значением 13. Ей нужно оплатить лишь разницу между 13 и 9, поэтому она сбрасывает карту со значением 4.



Позже Рита добавляет в тот же ряд льва. Ей не нужно сбрасывать карты долларов, потому что значение 11 у льва меньше, чем 13 у силача. Также заметьте, что лев занимает ячейку между канатоходцем (9) и силачом (13).

ПЬЕДЕСТАЛЫ



Добавление карты в ряд может увеличить число пьедесталов в вашем цирке благодаря либо символам пьедесталов на самой карте, либо применившемуся эффекту другой карты, лежащей левее неё в том же ряду. Разыгрывая карты, обновляйте положение фишки пьедестала на вашем планшете цирка, перемещая её на нужные деления соответствующей шкалы (число символов пьедесталов в вашем цирке влияет на некоторые выступления).



У цирка в этом примере 7 пьедесталов. Первая карта в первом ряду приносит 3 пьедестала: 1 за саму карту и ещё 2 за двоих особых исполнителей справа от неё. Вторая карта в том же ряду приносит 1 пьедестал за саму карту и ещё 1 за животного справа от неё. 6-й пьедестал напечатан на планшете цирка и пока не накрыт картой цели. Человек-змея из третьего ряда карт приносит 7-й символ пьедестала.

БОНУСЫ ЗА РАЗМЕЩЕНИЕ



Некоторые ячейки на планшете цирка приносят бонус, когда вы накрываете их **в первый раз** за игру, либо напрямую помещая в них разыгрываемые карты, либо сдвигая уже выложенные карты при добавлении новых.



Накрыв один из этих символов, немедленно возьмите в руку 1 карту из указанной колоды.



Накрыв этот символ, вы можете немедленно разыграть ещё 1 карту, поместив её на планшет цирка (и оплатив стоимость, если необходимо).



Накрыв этот символ, вы можете немедленно поменять местами 2 карты из разных рядов. Эти карты займут места в новых рядах согласно своим значениям (карты в каждом ряду по-прежнему должны лежать строго по возрастанию значений).



Накрыв символ попкорна, вы немедленно получаете указанное число очков славы (от 2 до 5).

Кроме того, каждый раз, когда вы заполняете колонку (то есть у вас есть по карте в каждом ряду одной колонки), вы получаете указанный под ней бонус.



Заполнив любую из 3 первых колонок, вы должны немедленно поместить 1 карту цели из руки в одну из трёх ячеек в левой части вашего планшета цирка. Эти карты принесут очки славы в конце игры (см. подробнее в «Приложении» на с. 26).



Заполнив любую из остальных колонок, вы немедленно получаете 5 очков славы.

ВЫСТУПЛЕНИЕ



В свой ход, вместо того чтобы нанять артиста и поместить его карту на планшет цирка, вы можете провести выступление. Для этого пройдите 3 описанные ниже этапа.

1 ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

2 ВЫСТУПЛЕНИЕ В ГОРОДЕ

3 ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЦИРКА БАРНУМА

1 ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Для нового выступления вы обязаны сначала **переместиться** в другой город. Вы не можете переместиться и не проводить выступление. Перемещаясь, двигайтесь по дорогам на главном поле в любом направлении. Максимальное число шагов, на которое вы можете переместиться, равно сумме символов перемещений, видимых на вашем планшете цирка (то есть не накрытые картами символы плюс дополнительные символы перемещений на выложенных картах).

При перемещении вы **должны** пропускать все маленькие города, в которых находятся фишки цирков, и **можете** пропускать любые средние и главные города, в которых находятся поезда. Пропуск города **не** расходует шаги перемещения.

2 ВЫСТУПЛЕНИЕ В ГОРОДЕ

На главном поле есть 3 типа городов, где можно провести выступление: маленькие, средние и главные города. **Каждый игрок может выступить только один раз в каждом городе.**



Каждый раз, проводя выступление, вы можете бесплатно разыграть 1 карту доллара с символом ⚡. Это разовые карты, добавляющие единовременные свойства к вашим выступлениям (см. «Приложение» на с. 25). Отложите разыгранную карту в стопку сброса долларов.

МАЛЕНЬКИЕ ГОРОДА



+



За всю игру в каждом маленьком городе может произойти только **1 выступление**. Игрок, который его провёл, помещает в этот город одну из своих фишек цирка, чтобы показать, что там больше нельзя выступать.

Для выступления в маленьком городе не нужно выполнять никакие особые требования. Всякое такое выступление приносит 1 карту доллара (от местных жителей) и ещё по 1 карте доллара за **каждый** соседний **маленький город**, где ещё не было выступления (их жители тоже приехали посмотреть цирк). Берите эти карты с верха колоды долларов.

Если на вашем планшете есть видимые символы долларов, получите столько же дополнительных карт долларов.



Рома перемещается на 2 шага из Чикаго, чтобы выступить в Стерджисе. Он получает 3 карты долларов, так как в обоих соседних маленьких городах пока не было выступлений. На прошлом ходу Боря выступил в Толидо и тоже получил 3 карты долларов благодаря 2 соседним маленьким городам. До конца игры никто уже не сможет выступить ни в Стерджисе, ни в Толидо.

СРЕДНИЕ ГОРОДА



Для выступления в среднем городе стоит накопить как можно больше символов пьедесталов. Все обычные артисты приносят минимум по 1 пьедесталу. Также при помощи некоторых моментальных эффектов можно получить временные пьедесталы (см. с. 25).

У каждого среднего города есть 1 предпочтительный тип обычного артиста. Он определяется жетоном города, случайно выбранным при подготовке к игре. Жетон города может принести 2 временных символа пьедесталов при выступлении в этом среднем городе.



Этот жетон города даёт 2 временных пьедестала выступлениям в Детройте, если в них участвует хотя бы 1 фокусник, а также выступлениям в Сент-Луисе, если в них участвует хотя бы 1 клоун.

Проводя выступление в среднем городе, вы должны поместить одну из своих фишек цирка в доступную ячейку этого города, в которой указано число пьедесталов, **равное** сумме ваших пьедесталов **или меньше** ей. Учитывайте текущее деление вашей шкалы пьедесталов и временные пьедесталы от жетона города и/или моментального эффекта. Если вам не хватает пьедесталов, чтобы занять хоть какую-то доступную ячейку в среднем городе, вы не можете в нём выступить.

Заняв ячейку города, вы получаете указанный напротив неё бонус. Выступления с большим количеством пьедесталов дают выбор между получением карт билетов и очков славы.



Боря перемещается на 1 шаг в Питтсбург. У него 6 пьедесталов. Этого мало для занятия 4-й ячейки, а 3-ю уже заняли, поэтому Боря выбирает 2-ю ячейку. Он получает 2 карты билетов или 1 очко славы. Будь у него хотя бы на 1 пьедестал больше, он мог бы занять 4-ю ячейку и выбрать между 3 картами билетов и 5 очками славы.

Если вы выбрали получение карт билетов, возьмите указанное их количество с рынка и/или с верха колоды. Рынок пополнится новыми картами только **в конце** вашего хода, однако вы всегда можете брать карты с верха колоды билетов.

Также вы можете дополнительно взять карты долларов за каждый видимый символ доллара в вашем цирке независимо от того, что вы получили за выступление: карты билетов или очки славы.



Примечание. Каждый игрок может посетить каждый средний город только один раз, но в любом среднем городе может быть несколько поездов.

ГЛАВНЫЕ ГОРОДА



В каждом главном городе выложена своя карта города, определяющая, каких артистов в нём желают видеть (животных , акробатов , особых исполнителей ). В середине карты города указан определённый **требуемый артист**, а слева и справа от него — категории дополняющих артистов. Чтобы выступить в главном городе, в вашем цирке **должен быть** хотя бы артист требуемого в этом городе типа (как указано посередине карты этого города).

Вы получаете начальные **6 очков славы** — просто за то, что в вашем выступлении участвует требуемый артист.

Если **слева** от требуемого артиста в его ряду находится какой-либо артист из категории, указанной слева от требуемого на карте города, вы получаете **ещё 4 очка славы** за своё выступление. Если **справа** от требуемого артиста в его ряду находится какой-либо артист из категории, указанной справа от требуемого на карте города, вы получаете **ещё 5 очков славы** за своё выступление.

На каждой карте города есть 4 ячейки. Выступая в главном городе, вы должны поместить свою фишку цирка в крайнюю левую доступную ячейку на карте этого города. Если вы первый, кто выступает в городе, вы получаете дополнительные **3 очка славы**, а если второй, то **1 очко славы**, как показано на карте города.

Как и в остальных городах, если на вашем планшете цирка есть видимые символы долларов, вы дополнительно берёте столько же карт долларов.



Примечание. Каждый игрок может посетить каждый главный город только один раз, но в любом главном городе может быть несколько поездов.



В этом городе хотят видеть канатоходца. Выступление с ним принесёт 6 очков славы. Если перед вашим канатоходцем будет животное (то есть в том же ряду будет лежать карта с оранжевым символом и меньшим значением), вы получите 4 дополнительных очка славы. Если за вашим канатоходцем будет особый исполнитель (с бирюзовым символом), вы получите 5 дополнительных очков славы. Если вы станете первым, кто остановился в этом городе, вы получите ещё 3 очка славы, то есть всего 18 очков славы.



3

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЦИРКА БАРНУМА



Сразу же **после каждого выступления** поезд Барнума перемещается на 1 шаг против часовой стрелки по внешнему маршруту на главном поле, пропуская все маленькие города с фишками цирков.

Когда поезд Барнума попадает в **главный город**, он останавливается там и игрок с жетоном Барнума переворачивает этот жетон на сторону с попкорном. Если это случается во время хода другого игрока, процесс игры продолжается как обычно, но поезд Барнума больше не перемещается (и он не переместится, пока жетон снова не перевернут на сторону с Барнумом).



В конце хода игрока-владельца жетона Барнума **1** (его текущего хода, если именно он переместил поезд Барнума в главный город, или следующего, если это был не он) проводится подсчёт славы **2** за регион, где остановился поезд Барнума. Затем жетон Барнума передаётся следующему игроку против часовой стрелки стороной с Барнумом вверх **3**.

1



Когда поезд Барнума попадает в главный город, игрок с жетоном Барнума переворачивает этот жетон стороной с попкорном вверх. В конце его хода игроки подсчитывают славу за регион.

2



Игрок, поместивший большинство фишек цирка в этот регион (в маленькие города, средние и главный), получает 10 очков славы. Игрок на втором месте по большинству фишек цирка получает 6 очков славы, а третий — 3 очка славы.

3



После подсчёта славы игрок с жетоном Барнума переворачивает его на сторону с Барнумом и передаёт его соседу справа.



Примечание. В игре на двоих используются нейтральные фишки цирка, которые также необходимо учитывать при определении большинства фишек.

Ничьи разрешаются следующим образом:

- ➔ Побеждает претендент, фишка цирка которого находится левее на карте города текущего региона.
- ➔ Если никто из претендентов не выступал в главном городе, побеждает претендент с фишкой цирка в ячейке с наибольшим значением в среднем городе в этом регионе.
- ➔ Если все претенденты выступали только в маленьких городах, побеждает тот из них, кто выступал в ближайшем к главному городу маленьком городе текущего региона.
- ➔ Если ничья сохраняется, побеждает игрок, выступавший в ближайшем маленьком городе по часовой стрелке вдоль внешней дороги.

◆ КОНЕЦ ХОДА

У вас в руке может быть максимум 10 карт. Если в конце вашего хода у вас больше 10 карт (карт долларов, билетов и целей), вы должны сбросить столько из них, чтобы в руке их осталось 10.

Если на главном поле есть пустые клетки для карт билетов, заполните их картами из колоды билетов. Затем свой ход начинает ваш сосед слева.

КОНЕЦ ИГРЫ



Игра заканчивается, после того как поезд Барнума делает полный круг и цирки получают славу за регион с начальным городом Барнума. Затем игроки проводят **итоговый подсчёт славы**: каждый получает очки славы за разных артистов и все применяющиеся в конце игры эффекты карт билетов и целей со своего планшета цирка.

Игрок, набравший больше всего очков славы, становится победителем. При ничьей побеждает претендент с большинством фишек в последнем регионе, за который игроки подсчитывали славу. Если никто из претендентов не выступал в этом регионе, проверьте предыдущий регион и так далее.



ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Мы советуем сыграть первые партии по описанным выше правилам, когда цирк Барнума начинает в Бостоне и перемещается против часовой стрелки. После можете попробовать новые варианты игры, когда цирк Барнума начинает в других городах и перемещается либо по часовой стрелке, либо против неё.

4 ИГРОКА

• ЦИРК БАРНУМА НАЧИНАЕТ В ЧИКАГО

При подготовке к игре вчетвером поезд Барнума можно поместить в Чикаго, а затем перемещать по часовой стрелке. Игроки получают славу за регионы в таком порядке: Бостон, Нью-Йорк, Вашингтон, Индианаполис, Чикаго.

3 ИГРОКА

• ЦИРК БАРНУМА НАЧИНАЕТ В ЧИКАГО

В этой подготовке к игре недоступен Бостон. Поместите поезд Барнума в Чикаго, а затем перемещайте по часовой стрелке. Игроки получают славу за регионы в таком порядке: Нью-Йорк, Вашингтон, Индианаполис, Чикаго.

• ЦИРК БАРНУМА НАЧИНАЕТ В НЬЮ-ЙОРКЕ

В этой подготовке к игре недоступен Бостон. Поместите поезд Барнума в Нью-Йорк, а затем перемещайте против часовой стрелки. Игроки получают славу за регионы в таком порядке: Чикаго, Индианаполис, Вашингтон, Нью-Йорк.

2 ИГРОКА

• ЦИРК БАРНУМА НАЧИНАЕТ В ВАШИНГТОНЕ

В этой подготовке к игре недоступны Чикаго и Индианаполис. Поместите поезд Барнума в Вашингтон, а затем перемещайте по часовой стрелке. Игроки получают славу за регионы в таком порядке: Бостон, Нью-Йорк, Вашингтон.

• ЦИРК БАРНУМА НАЧИНАЕТ В НЬЮ-ЙОРКЕ

В этой подготовке к игре недоступны Бостон и Чикаго. Поместите поезд Барнума в Нью-Йорк, а затем перемещайте против часовой стрелки. Игроки получают славу за регионы в таком порядке: Индианаполис, Вашингтон, Нью-Йорк.

• ЦИРК БАРНУМА НАЧИНАЕТ В ИНДИАНАПОЛИСЕ

В этой подготовке к игре недоступны Бостон и Чикаго. Поместите поезд Барнума в Индианаполис, а затем перемещайте по часовой стрелке. Игроки получают славу за регионы в таком порядке: Нью-Йорк, Вашингтон, Индианаполис.



ЧИКАГО



ЧИКАГО



НЬЮ-ЙОРК



ВАШИНГТОН



НЬЮ-ЙОРК



ИНДИАНАПОЛИС

ФЕЕРИЧНОЕ ШОУ АВТОМАТОНОВ - ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

У вашего старого доброго цирка появился неожиданный конкурент — шоу автоматов, совершающее турне по Соединённым Штатам. Это новомодное представление сочетает традиционные номера с механическими предсказателями будущего, заводными зверушками и прочими чудесами технической мысли. Кто же завоюет сердца публики?

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выберите один цвет для цирка автоматов и поместите его фишки рядом с его планшетом. Подготовьтесь к игре на двоих, но переверните планшет цирка автоматов на сторону для одиночного режима.

- 1** Поместите фишку пьедестала на деление «2» шкалы пьедесталов, а жетон перемещения на деление «6» шкалы перемещений на планшете цирка автоматов. Расположите фишки славы и поездов как обычно.
- 2** Перемешайте 4 жетона артистов и поместите их лицевой стороной вниз в предназначенные для них ячейки на планшете цирка автоматов.
- 3** Перемешайте по отдельности 2 стопки карт цирка автоматов. Поместите стопку заводных обезьянок лицевой стороной вниз, как показано на рисунке. Сделайте то же самое со стопкой механических оракулов.
- 4** Выберите уровень сложности: низкий, средний или высокий. Он влияет на подсчёт славы цирка автоматов в конце игры и использование некоторых его карт. Выбрав низкий уровень, ничего не делайте. Выбрав средний или высокий уровень, поместите жетон уровня сложности на предназначенную для него клетку соответствующей стороной вверх.



ПРОЦЕСС ИГРЫ

Цирк автоматов всегда начинает игру первым. В самый первый ход переверните верхний жетон артиста и поместите поезд цирка автоматов в следующий главный город на пути цирка Барнума (то есть в первый главный город, где будет подсчитываться слава).

Цирк автоматов начинает игру с картами механических оракулов. После подсчёта славы за первый регион цирк автоматов будет использовать карты заводных обезьянок.

На каждом последующем ходу переворачивайте новую карту из текущей стопки цирка автоматов, кладите её на клетку справа от стопки и применяйте её эффекты. Карты цирка автоматов делятся на 2 типа.



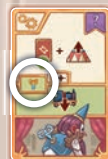
ДЕЙСТВИЯ АРТИСТОВ. Они улучшают цирк автоматов.



ДЕЙСТВИЯ ВЫСТУПЛЕНИЙ. Они перемещают поезд цирка автоматов для выступления.

Сложность. Эффекты, не отмеченные символом низкого и высокого уровней сложности, применяются всегда. В иных случаях:

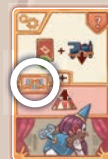
- **Низкий уровень**  . Применяйте этот эффект только на низком уровне сложности.
- **Высокий уровень**  . Применяйте этот эффект только на высоком уровне сложности.



Низкий



Средний



Высокий



ДЕЙСТВИЯ АРТИСТОВ



ПЕРЕВЕРНИТЕ ЖЕТОН АРТИСТА

Переверните следующий жетон артиста и переместите фишку пьедестала на 1 деление вверх.

Жетоны артистов переворачиваются по порядку сверху вниз и всегда увеличивают число пьедесталов на 1.





НАЙМИТЕ АРТИСТА

Добавьте в цирк автоматов карту билета с артистом напрямую с рынка главного поля. В цирке автоматов карты с артистами выкладываются в единый ряд строго по возрастанию значений. Цирк автоматов всегда нанимает артистов с разными значениями, поэтому **игнорируйте артистов с теми же значениями, что и у нанятых.**

Выберите значение артиста для найма по следующим критериям:



Наймите артиста, требуемого в каком-либо главном городе.

В случае нескольких возможных вариантов выберите артиста, требуемого в главном городе такого региона, слава за который будет подсчитываться раньше.

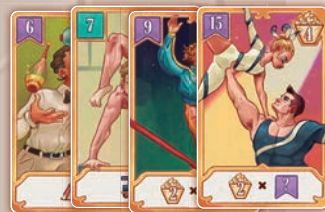


Наймите артиста того типа, который указан на карте цирка автоматов. В случае нескольких возможных вариантов выберите из них артиста с наибольшим значением.



Если оба критерия неприменимы, выберите артиста с наибольшим возможным значением на рынке.

Если доступно несколько карт с одним значением, выберите ту, что лежит левее.



Примечание. Если все значения на рынке уже есть в цирке автоматов, сбросьте с рынка 2 крайние правые карты, сдвиньте оставшиеся 3 карты вправо и выложите 2 новые карты из колоды билетов. Если и теперь нельзя нанять артиста с рынка, замешайте эту карту действия обратно в стопку цирка автоматов и возьмите новую карту.

Затем сбросьте с рынка крайнюю правую карту, сдвиньте оставшиеся карты вправо, чтобы заполнить пустые клетки, и откройте новые из колоды билетов.



Если внизу карты с только что нанятым артистом есть символ пьедестала или перемещения, продвиньте фишку пьедестала или жетон перемещения соответственно на 1 деление вверх (если они ещё не достигли максимума шкалы). После этого символ внизу карты учитываться не будет, поэтому можете класть карты в цирке автоматов друг на друга, оставляя на виду только их значения.



Наконец, примените возможный эффект с карты цирка автоматов, связанный с выбранным уровнем сложности. Это может быть сдвиг фишки пьедестала на 1 деление вверх или жетона перемещения на 1 деление вниз (если они ещё не достигли предела шкал).



Примечание. В одиночном режиме карты на рынке всегда сдвигаются (слева направо). Всякий раз, получая карты билетов, не забывайте сдвигать оставшиеся карты на рынке, чтобы последняя открытая карта всегда оказывалась на крайней левой клетке.



ДЕЙСТВИЯ ВЫСТУПЛЕНИЙ



ПРОВЕДИТЕ ВЫСТУПЛЕНИЕ

Цирк автоматов перемещается минимум на 1 шаг и максимум на текущее значение шкалы перемещений, а после выступает в городе, учитывая следующие критерии:

- 1** Проведите выступление в регионе, в котором в следующий раз будет подсчитываться слава, если у цирка автоматов в нём нет большинства фишек цирка (то есть хотя бы 3 фишек).
- 2** Проведите выступление в главном городе, если возможно (то есть если цирк автоматов уже нанял требуемого в этом городе артиста), и получите положенные очки славы.
- 3** В противном случае выступите в среднем городе с минимум 5 пьедесталами. Если под этот критерий подходит несколько средних городов, выберите тот, что позволит задействовать больше пьедесталов. Получите очки славы по уровню пьедесталов, учитывая временные пьедесталы от возможных открытых жетонов артистов, применимых к этому городу.
- 4** В противном случае выступите в каком-либо маленьком городе, который находится впереди цирка Барнума и который приносит больше всего карт долларов. При ничьей за наибольшее число долларов выберите ближайший к цирку Барнума маленький город. Цирк автоматов не берёт карты долларов, но увеличивает свои шансы в подсчёте славы за регион.



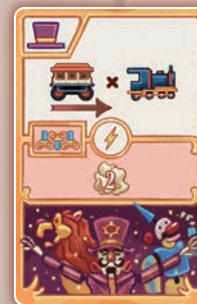
На картах цирка автоматов могут быть моментальные бонусы: 2 временных пьедестала для текущего выступления, 3 дополнительных шага перемещения и просто 2 дополнительных очка славы за выступление. Часть этих бонусов применяется только на высоком уровне сложности.



При выступлении в среднем городе эта карта даёт цирку автоматов 2 временных пьедестала.



На текущем ходу цирк автоматов может переместиться на 3 дополнительных шага.



Цирк автоматов получает 2 дополнительных очка славы в конце своего выступления.



Когда поезд Барнума достигает первого главного города, в конце вашего хода проводится подсчёт славы (вы последний игрок). Затем поместите жетон Барнума рядом с планшетом для одиночного режима, уберите из игры оставшуюся стопку карт механических оракулов и замените её стопкой карт заводных обезьянок.



Когда поезд Барнума достигнет второго главного города, подсчитайте славу в конце хода цирка автоматов, а затем верните себе жетон Барнума.

Подсчитав славу за последний город, проведите итоговый подсчёт славы для цирка автоматов следующим образом:

- 1** Начислите очки славы за артистов.
- 2** Посчитайте бонусные очки славы внизу каждой карты, учитывая, что они лежат в одном последовательном ряду (например, карта с бонусом со стрелкой вправо принесёт славу за все подходящие карты с большим значением, чем у самой этой карты).
- 3** Цирк автоматов не разыгрывает карты целей, вместо этого он получает славу в зависимости от выбранного уровня сложности.

Низкий уровень  Нет бонусной славы.

Средний уровень  1 очко славы за каждую разыгранную карту цирка автомата типа .

Высокий уровень  2 очка славы за каждую разыгранную карту цирка автомата типа .



★ ЗВЕРИНАЯ ДОЛЯ ★

Цирковая отрасль часто идеализируется. В старину цирк воспринимался царством восторга и чудес, дарящим смех и веселье каждому зрителю. Однако у этой медали была и обратная — малопримечательная — сторона.

События этой игры показывают то время, когда в цирковой индустрии действовали принципы, которые человеку XXI века кажутся немыслимыми. Животных похищали из их естественной среды обитания и подвергали жестокому обращению во время представлений, что сложно представить в наши дни. Даже сам мистер Барнум воспринимается сейчас как минимум неоднозначной фигурой.

Создатели этой игры не одобряют подобные методы. Они верят, что знание прошлого позволит не повторять тех же ошибок. Играйте в «Цирк 3 арен», не забывая о контексте.



ПРИЛОЖЕНИЕ



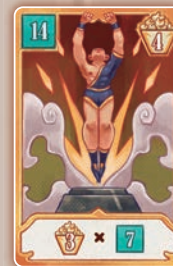
Карты билетов с самыми большими значениями в каждой категории артистов приносят в конце игры дополнительные очки славы за карты на всём планшете цирка (необязательно в том же ряду).



Эта карта приносит 3 очка славы за каждый символ доллара, видимый на вашем планшете цирка.



Эта карта приносит 2 очка славы за каждого особого исполнителя на вашем планшете цирка (включая эту карту).



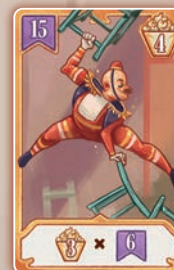
Эта карта приносит 3 очка славы за каждого человека-змею на вашем планшете цирка.



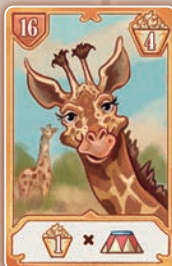
Эта карта приносит 2 очка славы за каждый символ перемещения, видимый на вашем планшете цирка.



Эта карта приносит 2 очка славы за каждого акробата на вашем планшете цирка (включая эту карту).



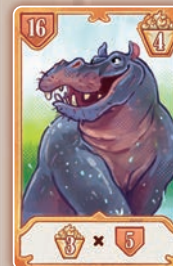
Эта карта приносит 3 очка славы за каждого жонглёра на вашем планшете цирка.



Эта карта приносит 1 очко славы за каждый пьедестал на вашем планшете цирка.



Эта карта приносит 2 очка славы за каждого животного на вашем планшете цирка (включая эту карту).



Эта карта приносит 3 очка славы за каждое водное животное на вашем планшете цирка.



МОМЕНТАЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ. Выступая, вы можете разыграть только 1 такую карту.



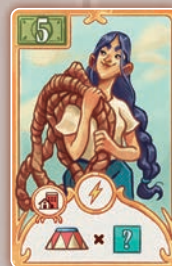
РАБОЧИЕ ЛОШАДКИ

Когда вы выступаете в среднем городе, каждое животное в вашем цирке добавляет 1 временный пьедестал.



ОРКЕСТР

Когда вы выступаете в среднем городе, каждый акробат в вашем цирке добавляет 1 временный пьедестал.



ПОДСОВНЫЕ РАБОТНИКИ

Когда вы выступаете в среднем городе, каждый особый исполнитель в вашем цирке добавляет 1 временный пьедестал.



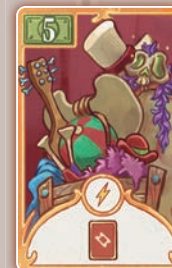
ПРИГЛАШЁННЫЙ ГОСТЬ

Когда вы выступаете в среднем городе, эта карта добавляет 2 временных пьедестала.



ПОПКОРН

Получите 2 дополнительных очка славы в конце выступления.



РЕКВИЗИТ

В конце выступления возьмите 1 карту билета с рынка или верха колоды (вне зависимости от типа текущего города).



ЭКСПРЕСС

Перед выступлением вы можете переместиться на 3 дополнительных шага.



ШПРЕХШТАЛМЕЙСТЕР

В конце выступления возьмите 2 дополнительные карты долларов (вне зависимости от типа текущего города).



УБОРЩИКИ

После выступления поезд Барнума не перемещается.

ПРИЛОЖЕНИЕ



Карты целей могут принести вам дополнительные очки славы в конце игры, если вы успеете выложить эти карты на свой планшет цирка (при заполнении колонок карт).



Это одна из нескольких карт, связанных с доступными регионами. Вы получаете 5, 7 или 10 очков славы, если поместили 2, 3 или 4 фишки цирка в города указанного региона соответственно.



Вы получаете 5, 7 или 10 очков славы за 2, 3 или 4 разных животных в вашем цирке соответственно (на их картах должны быть разные значения).



Вы получаете 5, 7 или 10 очков славы за 2, 3 или 4 разных акробатов в вашем цирке соответственно (на их картах должны быть разные значения).



Вы получаете 5, 7 или 10 очков славы за 2, 3 или 4 разных особых исполнителей в вашем цирке соответственно (на их картах должны быть разные значения).



Вы получаете 5, 7 или 10 очков славы, если выступили в 1, 2 или 3 главных городах соответственно.



Вы получаете 5, 7 или 10 очков славы, если выступили в обоих средних городах 1, 2 или 3 регионов соответственно.



Вы получаете 5, 7 или 10 очков славы, если в вашем цирке 6, 8 или 10 пьедесталов соответственно.



Вы получаете 5, 7 или 10 очков славы, если в вашем цирке 10, 11 или 12 артистов соответственно (карты славы не учитываются).



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

♦ **АВТОРЫ:** Фабио Лопиано и Ремо Концадори.

♦ **ХУДОЖНИК:** Эду Вальс.

♦ **ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ:** Давид Турци, Фабио Лопиано и Хави Бордес.

♦ **РЕДАКТОР:** Давид Эсбри.

♦ **КОРРЕКТОР:** Уильям Ниблинг.

♦ **ВЁРСТКА:** Meeples Foundry.



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

НАЁМ АРТИСТА (см. с. 6) / ВЫСТУПЛЕНИЕ (см. с. 12)

1 ПЕРЕМЕЩЕНИЕ 

2 ВЫСТУПЛЕНИЕ В ГОРОДЕ 

3 ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЦИРКА БАРНУМА 

 **МАЛЕНЬКИЕ ГОРОДА**
(см. с. 12)

 ×   +  × [ +  + ]

2  **СРЕДНИЕ ГОРОДА**
(см. с. 13)

 ×   +   →  /  × 

 **ГЛАВНЫЕ ГОРОДА**
(см. с. 15)

 ×   +  

3 ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЦИРКА БАРНУМА  (см. с. 16)

СИМВОЛЫ



Пьедестал
(см. с. 7)



Доллар
(см. с. 7)



Перемещение
(см. с. 7)



Моментальные
очки славы
(см. с. 7)



Очки славы
в конце игры
(см. с. 7)



Разыграйте
1 карту
(см. с. 7)



Возьмите 1 карту
(см. с. 7)



Видимый на
планшете объект
(см. с. 7)



Клоуны
(см. с. 8)



Питомцы
(см. с. 8)



Фокусники
(см. с. 8)



Наездники
(см. с. 8)



Животные
(см. с. 8)



Акробаты
(см. с. 8)



Особые
исполнители
(см. с. 8)



Возьмите
1 карту цели
(см. с. 11)



Возьмите
1 карту доллара
(см. с. 11)



Возьмите
1 карту билета
(см. с. 11)



Разыграйте
ещё 1 карту
(см. с. 11)



Поменяйте
местами 2 карты
(см. с. 11)



Получите
указанные
очки славы
(см. с. 11)



Поместите 1 свою карту
цели на планшет
(см. с. 11)



Получите 5 очков славы
(см. с. 11)



Моментальные эффекты
карт долларов
(см. с. 25)