

Mit dem Kartenset des Circus Grandioso Spiels kann man auch eine Patience legen!

CIRCUS GRANDIOSO PATIENCE

Für 1 Spieler ab 8 Jahre / Spieldauer: ca. 5–10 Minuten

UND SO GEHT'S:

Vorbereitung: Es werden nur die 55 Tierakrobaten-Karten benötigt. Alles andere Spielmaterial (Zirkusdompteur, Clowns-Karten und die Übersicht) wird nicht benötigt.

Die 55 Tierakrobaten-Karten werden gemischt und dann auf 11 verdeckte Stapel à 5 Karten verteilt. Diese 11 Stapel werden am Rand der Spielfläche verteilt.

Aufbau der Pyramide: Die Pyramide muss in einer anderen Weise als beim normalen Spiel aufgebaut werden. Und zwar dürfen sich in jeder Stufe Karten verschiedener Sorten befinden, aber immer nur eine Karte jeder Sorte. Außerdem dürfen Karten derselben Sorte nicht übereinander gelegt werden*. Ansonsten gelten die Regeln wie beim Grundspiel: Auf beiden Seiten darf jeweils immer nur die höchstmögliche Karte angelegt werden und zwei Karten „tragen“ eine Karte.

*(Ausnahme bei der 10. Stufe: Hier darf ein Elefant auf einen Elefant gelegt werden).

Ziel des Spiels: Ziel des Spiels ist es, eine möglichst hohe Pyramide zu bauen.

Spielablauf: Zunächst nimmt man alle 5 Karten eines Stapels auf die Hand und muss 1 Karte daraus herauslegen. Diese Karte wird offen auf dem Tisch ausgelegt und bildet den Anfang der Pyramide. Die übrigen 4 Karten legt man wieder als verdeckten Stapel zurück auf den Tisch.

Daraufhin nimmt man jeweils alle Karten eines Stapels freier Wahl auf und muss dann immer genau eine Karte mehr als zuvor aus dem aufgenommenen Stapel herausuchen und anlegen. (Nachdem man eine Karte herausgesucht und angelegt hat muss man 2 Karten herausuchen und anlegen, dann 3 Karten und so weiter). Die übrigen Karten legt man jeweils als verdeckten Stapel zurück auf den Tisch.

Sobald man alle Karten eines Stapels anlegen konnte, beginnt man wieder mit nur 1 Karte, dann wieder 2 Karten usw. (Deshalb ist es nicht zwingend, dass man immer die vorgeschriebene Anzahl an Karten anlegen muss – muss man zum Beispiel 5 Karten anlegen und nimmt sich einen Stapel, der aus nur 3 Karten besteht, muss man nur diese 3 Karten anlegen können und darf anschließend bei wieder nur 1 Karte beginnen).

Sonderaktionen: Während des Spiels hat man zwei Sonderaktionen, die man zu einem Zeitpunkt freier Wahl jeweils einmal ausführen darf:

- Man darf zwei in der Pyramide ausliegende Karten miteinander vertauschen. Dabei müssen die unter „Aufbau der Pyramide“ genannten Regeln beachtet werden.
- Man darf die Karten eines aufgenommenen Stapels sofort wieder zurück legen und darf die Karten dieses Stapels dabei in beliebiger Aufteilung als zwei verdeckte Stapel zurück legen.

Spielende: Das Spiel endet, wenn man aus den Karten eines aufgenommenen Stapels die vorgeschriebene Anzahl an Karten nicht anlegen kann oder dann, wenn man alle 55 Karten anlegen konnte, also einen Elefanten zuoberst auf die 10. Stufe der Pyramide legen konnte. Je höher die Pyramide ist, desto besser:

Ereichte Stufe	Ergebnis
Die 5. oder eine niedrigere Stufe	Pech gehabt!
Die 6. Stufe	Nicht schlecht!
Die 7. Stufe	Gut!
Die 8. Stufe	Bravo!
Die 9. Stufe	Erste Sahne!
Die 10. Stufe	Grandioso!

So könnte die fertig gestellte Pyramide aussehen, wenn alle 55 Karten in die Pyramide eingebaut werden konnten:

