
3
RING
CIRCUS
REGLAMENTO

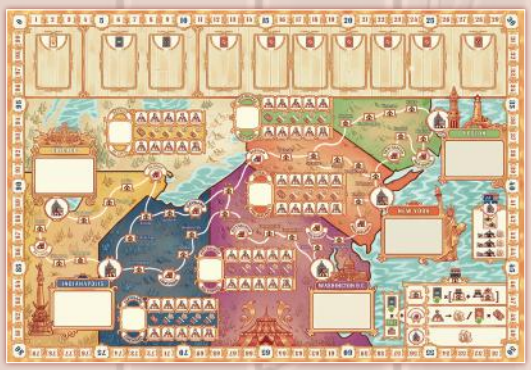
3 RING CIRCUS

En este juego, cada jugador es el director de un pequeño circo de tres pistas que recorre los Estados Unidos a finales del siglo XIX.

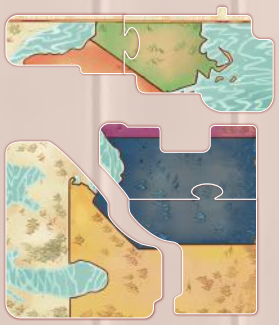
Tu objetivo es contratar a artistas y ofrecer funciones en varios pueblos y ciudades, con la intención de ganar fama. En los pueblos, las funciones son fáciles de montar y te reportan los recursos iniciales para mejorar tu elenco; las ciudades pequeñas son algo más exigentes, pero te permiten entrar en contacto con mejores artistas; el público de las grandes ciudades es aún más exigente y desea ver números muy concretos, ¡pero actuar ahí te brinda mucha más fama!

Mientras tu pequeño circo intenta sobrevivir, el gran y esplendoroso circo Barnum viaja por todo el país y, cuando llega a una gran ciudad, se lleva a cabo una puntuación en esa región: los circos que hayan ofrecido ahí más funciones ganarán aún más fama.

COMPONENTES



1 tablero principal



3 fichas de región cerrada



4 tableros de circo



4 fichas de caravana
(1 para cada jugador)



48 fichas de circo
(12 para cada jugador)



4 indicadores de puntuación
(1 para cada jugador)



4 fichas de pedestal
(1 para cada jugador)



42 cartas de dinero



45 cartas de entrada



12 cartas de puntuación final



6 cartas de ciudad



6 losetas de ciudad



1 ficha «Barnum»



1 caravana «Barnum»

COMPONENTES DEL MODO EN SOLITARIO: EL ESPECTACULAR SHOW DE AUTÓMATAS



4 fichas de artista
(con los cuatro tipos de artistas básicos)



1 ficha de movimiento



1 indicador del grado de dificultad



1 tablero «solo»
(en el reverso de los tableros de circo)



32 cartas
(2 mazos: 17 cartas de adivino y 15 cartas de mono de hojalata)

PREPARACIÓN

En el margen superior del tablero principal se hallan los espacios reservados para colocar los diferentes mazos de cartas. El tablero principal muestra un mapa del noreste de los Estados Unidos, dividido en cinco regiones.

Cada región contiene: 1 gran ciudad  **, 2 ciudades pequeñas**  **y 6 pueblos** .

En función del número de jugadores, algunas regiones del tablero principal no se usan durante la partida. Así, con **dos jugadores**, solo se juega en tres regiones: Nueva York, Washington y, la tercera, Boston o Indianápolis (a elección de los jugadores). Con **tres jugadores**, la partida se juega en cuatro regiones (Boston o Chicago se quedan fuera de la partida). Con **cuatro jugadores** se usan todas las regiones.

Para indicar claramente qué regiones han quedado fuera de la partida, colocad sobre cada una de esas regiones una ficha de región cerrada, de modo que bloquee las carreteras que la conectan con la región contigua.

Al preparar la partida, eliminad del mazo de puntuación final las cartas correspondientes a las regiones que no estén en juego (p, ej., si Chicago no se usa, eliminad su carta del mazo de puntuación final).

COLOCAD EL TABLERO PRINCIPAL EN EL CENTRO DE LA MESA

1. Cada jugador coloca su indicador de puntuación en la casilla «0» del marcador. Cuando un jugador gane puntos de fama, actualizad la posición de su indicador en el marcador.
2. Barajad las cartas de puntuación final y dejad el mazo boca abajo en el espacio reservado en el tablero principal.
3. Barajad las cartas de dinero y dejad el mazo boca abajo en el espacio reservado en el tablero principal.
4. Barajad las cartas de entrada y dejad el mazo boca abajo en el espacio reservado en el tablero principal.
5. Revelad las cinco cartas de la parte superior del mazo de entradas y dejadlas boca arriba en los cinco espacios destinados a ellas, a la derecha del mazo.
6. Mezclad las losetas de ciudad pequeña y colocad una al azar en cada región del mapa, en el espacio destinado a tal efecto (al azar, haced que cada loseta muestre su anverso o su reverso).
7. Barajad las cartas de gran ciudad y colocad una, boca arriba, junto a cada gran ciudad en juego (es decir, 3, 4 o 5 ciudades, según el número de jugadores).
8. Colocad la ficha de caravana «Barnum» en Boston (o en Nueva York, si Boston no está en juego).
9. Cada jugador toma un tablero de circo y todas las fichas de su color.
10. Repartid una carta de puntuación final, una carta de entrada y cuatro cartas de dinero a cada jugador.
11. Cada jugador coloca su ficha de pedestal en la casilla «1» de su marcador de pedestales.
12. Empieza a jugar el jugador que haya asistido más recientemente a una función de circo. El jugador sentado a su derecha toma la ficha «Barnum» y la deja delante de él, mostrando la cara de la cartelera. Los jugadores alternan turnos en sentido horario.

PARTIDAS CON DOS JUGADORES

Si sois dos jugadores, colocad 6 fichas neutrales de circo (de un tercer color) en el tablero, dos en cada una de las tres regiones en juego. En cada región, colocad una ficha neutral de circo en la casilla más a la derecha de la carta de la gran ciudad y, la otra, en un pueblo en concreto. Según la región, estos pueblos son:

BOSTON: Natick **NEW YORK:** Syracuse **WASHINGTON D.C.:** Connellsville **INDIANAPOLIS:** Sandusky

Debéis tener en cuenta estas fichas de circo al puntuar las mayorías en dichas regiones (v. «El circo Barnum se mueve» en la pág. 16).



LA PARTIDA

En tu **primer turno**, coloca tu caravana en una de las grandes ciudades que aún no esté ocupada por otra caravana y, a continuación, **debes** contratar a tu primer artista.

> ***NOTA:*** *al final de la primera ronda de turnos, cada jugador tendrá exactamente un artista en su espectáculo y en cada gran ciudad en juego habrá una caravana (incluyendo la del circo Barnum).*

En tu turno puedes hacer una de estas dos acciones: **contratar a un artista** u **ofrecer una función** (v. pág. 12).

CONTRATAR A UN ARTISTA

Esta acción consiste en jugar una carta de tu mano para colocarla en un espacio vacío de tu tablero de circo.

Cada tablero de circo tiene quince espacios para artistas, distribuidos en tres filas de cinco cartas cada una: ¡las **tres pistas** de tu circo! Además, en el margen izquierdo del tablero de circo dispones de tres espacios adicionales, para las cartas que se puntúan al final de la partida (cartas de puntuación final).

CLASES DE CARTA

Las cartas que puedes jugar pertenecen a una de estas clases:

Las **cartas de puntuación final** puedes puntuarlas al final de la partida, siempre y cuando las hayas colocado en tu tablero de circo antes del final. Puedes jugar una de estas cartas cada vez que completes una de las tres primeras columnas de tu tablero de circo (v. pág. 26).

Las **cartas de dinero** son cartas básicas y fáciles de adquirir al actuar en un pueblo. Pueden ser actuaciones sencillas para añadir a tu espectáculo. Puedes usar las cartas de dinero para pagar el coste de colocar artistas (de cartas de dinero o de entrada) en tu tablero de circo.

Algunas cartas de dinero proporcionan habilidades puntuales que se pueden usar al ofrecer una función (v. más detalles en la pág. 25).

Las **cartas de entrada** puedes adquirirlas al actuar en ciudades pequeñas y muestran artistas que te otorgan puntos de fama durante la puntuación final. Además, son necesarias para poder actuar en las grandes ciudades.

Si en algún momento se agota el mazo de dinero o el de entradas, baraja el descarte correspondiente para crear uno nuevo.



ICONOS

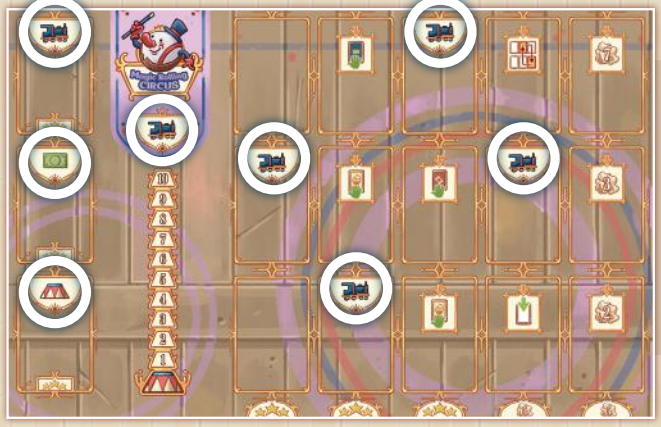
Cuando colocas cartas en tu tablero de circo, algunos iconos quedan ocultos y otros pasan a estar disponibles, lo que afecta a las actuaciones de tu circo.

Estos son los tres iconos principales que debes tener en cuenta:

Los **pedestales** son necesarios para actuar en una ciudad pequeña.

El **dinero** te permite robar más cartas de dinero al final de cada función.

El **movimiento** determina cuán lejos puedes mover tu caravana en el mapa.



Al principio de la partida, tu circo empieza con 1 pedestal, 1 de dinero y 6 iconos de movimiento visibles .

A medida que vas colocando cartas, cubrirás con ellas algunos de estos iconos y, a su vez, las cartas jugadas te proporcionarán otros.

OTROS ICONOS QUE APARECEN DURANTE LA PARTIDA:

Puntos de fama inmediatos. Cuando los ganes, actualiza de inmediato la posición de tu indicador de puntuación en el marcador.

Puntos de fama al final de la partida. Los puntúas durante la puntuación final.

Juega esta carta en tu tablero de circo.

Toma una carta de este tipo.

Visible en tu tablero de circo.



Las **cartas de dinero** y las de **entrada** tienen un artista que puedes contratar para tu circo. Cada artista muestra la información siguiente:

El número en la esquina superior izquierda es el **valor** de la carta (1). En las cartas de dinero, este valor es el coste de contratar al artista que se muestra en la carta, pero también puedes usarlo (descarta la carta de dinero) para contratar al artista presente en otra carta. Coloca a cada uno de tus artistas en una de las filas de cartas de tu tablero de circo, siguiendo en todas ellas, de izquierda a derecha, un **orden estrictamente creciente**, de modo que los artistas de valor más bajo actúen antes que sus colegas más valiosos.

En total hay 16 **tipos de artistas**, los cuales se clasifican en cuatro **categorías** distintas (artistas básicos, animales, acróbatas y artistas especiales). Cada una de estas se distingue mediante una figura y un color, y cada tipo de artista tiene un valor diferente. Así:

Todas las cartas de la categoría «**Artistas básicos**» están en el **mazo de dinero**. Las hay de cuatro tipos distintos (**payasos**, **mascotas**, **magos** y **doma ecuestre**), indicado por un icono en la esquina superior derecha (2), y sus valores van del 1 al 4.

Las cartas de las categorías «**Animales**», «**Acróbatas**» y «**Artistas especiales**» están en el **mazo de entradas** y sus valores van del 5 al 16. El tipo se indica junto con su valor (3).

Por último, en el margen inferior de todas las cartas, estas muestran un **efecto**. En las cartas de dinero, el efecto aumenta el interés por tu función (es decir, el número de pedestales) según la cantidad de artistas de una determinada categoría que actúen, en esa misma fila, **después** del artista en cuestión. En las cartas de entrada, el efecto puede ser un icono adicional para tu circo (dinero, pedestal o movimiento) o bien puntos de fama al final de la partida.



Este mago otorga un pedestal (A) más un pedestal adicional por cada acróbata que actúe tras él en esa misma fila (B). Actualiza la posición de tu pedestal en el correspondiente marcador de tu tablero de circo.



PUNTOS DE FAMA AL FINAL DE LA PARTIDA

Este funambulista otorga **2 puntos de fama adicionales** al final de la partida por cada animal que actúe antes de él (C) en esa misma fila.

COLOCAR UNA CARTA

Cuando contrates a un artista, debes asignarlo a una de tus tres pistas (filas de cartas); para ello, coloca la carta en esa fila, en el espacio que le corresponda, de modo que todas las cartas en esa fila estén siempre **ordenadas según su valor**, de izquierda a derecha, en **orden estrictamente ascendente**.

Así, la primera carta que coloques en una fila ocupará el espacio situado más a la izquierda. Más adelante, al colocar otra carta en esa misma fila, debes desplazar un espacio hacia la derecha todas las cartas que tengan un valor superior, dejando así un espacio para intercalar la nueva carta.

Cuando coloques una carta en una de tus filas, tienes que **pagar su coste**. Para ello, descarta una o varias cartas de dinero de tu mano, cuyo valor total **iguale o supere** el valor de la carta que has colocado (no te devuelven el cambio).

Si colocas una carta en una fila que ya contiene otras cartas, su coste es **la diferencia entre el valor de la carta que has colocado y el valor más alto de las cartas ya presentes** en esa fila (con un coste mínimo de 0).

> ***IMPORTANTE:*** *puesto que las cartas de una fila deben tener valores estrictamente más altos que las cartas situadas a su izquierda, no puedes tener dos cartas del mismo valor en una misma fila. Pero sí que puedes jugarlas en dos filas diferentes.*



Rosa juega una funambulista de valor 9 y la coloca en el primer espacio de una fila, para lo cual debe descartar cartas de dinero con un valor total de al menos 9. Rosa descarta una carta de valor 4 y dos de valor 3.



Más adelante, coloca un forzudo de valor 13 en esa misma fila. Solo tiene que pagar la diferencia entre 13 y 9, por lo que descarta una carta de valor 4.



Cuando más adelante coloca un león en esa fila, no hace falta que descarte ninguna carta de dinero, ya que el valor del león es 11, inferior al valor 13 del forzudo, y queda un coste mínimo de 0. Fijaos que el león se intercala entre la funambulista (9) y el forzudo (13).

PEDESTALES

Al colocar cartas en las filas, es posible que incrementes la cantidad de pedestales en tu circo, ya sea porque esas cartas contienen algún icono de pedestal o porque permiten aprovechar el efecto de alguna carta de dinero que las precede en su misma fila.

Cuando coloques una carta, actualiza la posición de tu cubo en el marcador de pedestales (en tu tablero de circo), para que indique la cantidad de pedestales que hay en tu circo. Esto afecta a tus actuaciones.



En este ejemplo, el circo tiene 7 pedestales: en la primera fila, la primera carta proporciona 3 pedestales (1 en la propia carta y 2 por los dos artistas especiales más a la derecha); la segunda carta de esa fila proporciona directamente 1 pedestal, más 1 por el animal que actúa después. El sexto pedestal está impreso en el tablero, aún visible, y el séptimo proviene del contorsionista en la tercera fila.

BONIFICACIONES TRAS COLOCAR UNA CARTA

Algunos espacios de tu tablero de circo te dan una bonificación cuando los cubres **por primera vez** durante la partida, ya sea al colocar una carta directamente en ese espacio o al intercalar una carta en un espacio precedente y desplazar así otra carta que acaba cubriendo el espacio con la bonificación.



Cuando cubras uno de estos iconos, roba de inmediato una carta del mazo correspondiente y añádela a tu mano.



Cuando cubras este icono, puedes colocar de inmediato otra carta en tu tablero de circo (pagando su coste, si es necesario).



Cuando cubras este icono, puedes intercambiar de inmediato la posición de dos cartas situadas en filas diferentes, tras lo cual ambas pasan a ocupar la posición que les corresponde en su nueva fila según su valor (de modo que todas las cartas en cada fila continúen estando en orden estrictamente ascendente).



Cuando cubras un icono de palomita, ganas de inmediato el número de puntos de fama que en él se indica (entre 2 y 5).

Además, siempre que completes una columna (o sea, cuando en una misma columna tengas una carta en cada fila), obtienes la bonificación indicada en el margen inferior:



Al completar cualquiera de las tres primeras columnas, debes colocar de inmediato una de tus cartas de puntuación final en uno de los tres espacios situados en el margen izquierdo de tu tablero. Estas cartas te otorgan puntos de fama al final de la partida (tienes una lista de estas cartas en el apéndice, pág. 26).



Al completar una de las otras columnas, ganas inmediatamente 5 puntos de fama.

OFRECER UNA FUNCIÓN

En tu turno, en vez de contratar un artista y colocar su carta en tu tablero de circo, puedes ofrecer una función (es decir, **actuar** en un pueblo, en una ciudad pequeña o en una gran ciudad). Para ello, sigue estos pasos:

1 MOVIMIENTO 2 ACTUAR 3 EL CIRCO BARNUM SE MUEVE

1 MOVIMIENTO

Antes de actuar, primero tienes que moverte a otro pueblo o ciudad. Para ello, debes seguir las rutas en el mapa, en cualquier dirección. El movimiento se divide en *pasos*, y cada paso te permite llegar hasta el siguiente pueblo o ciudad. El número máximo pasos que puedes avanzar es igual al número de iconos de movimiento que están visibles en tu tablero de circo (es decir, la cantidad de iconos de movimiento no cubiertos por cartas más los iconos de movimiento presentes en las cartas que hayas colocado en las filas).

Al moverte, **debes** «saltar» cualquier pueblo que ya tenga una ficha de circo y **puedes** «saltar» cualquier ciudad en la que haya alguna caravana. Las ciudades o pueblos que hayas «saltado» **no** cuentan como paso para tu movimiento.

2 ACTUAR

Puedes ofrecer una función en los pueblos, en las ciudades pequeñas o en las grandes ciudades. Cada jugador puede actuar solo una vez en cada localidad. Veamos cada una de estas poblaciones.



Al ofrecer una función, puedes jugar una carta de dinero que contenga el icono ⚡. Estas cartas otorgan una habilidad puntual a tu función (v. apéndice en la pág. 25). Tras usarlas, las descartas en la pila de descarte del dinero.

PUEBLOS

En cada pueblo solo se puede representar **una única función por partida**. El jugador que ofrezca dicha función coloca una de sus fichas de circo en el pueblo, para indicar que en ese pueblo ya no pueden representarse más funciones durante la partida.

Estas funciones no necesitan ningún requisito especial. Una función en un pueblo proporciona al jugador una carta de dinero (de los habitantes del lugar) más una carta de dinero adicional **por cada pueblo adyacente** en el que aún no se haya representado ninguna función (los habitantes de esos pueblos han venido a ver la función). Toma estas cartas de la parte superior del mazo de dinero.

Si hay iconos de dinero visibles en tu tablero de circo, cada uno de estos también te proporciona una carta de dinero adicional.



Rosa se mueve dos pasos desde Chicago para actuar en Sturgis. Luego, roba tres cartas de dinero (1+2), puesto que en los pueblos adyacentes aún no ha actuado nadie. En el turno anterior, Bruno ha actuado en Toledo y, por la misma razón, también ha obtenido tres cartas de dinero (1+2).Ya no se podrá actuar en ninguno de estos pueblos en lo que queda de partida.

CIUDADES PEQUEÑAS



Al ofrecer una función en una ciudad pequeña, te interesa tener la mayor cantidad posible de pedestales en tu circo. Todos los artistas básicos proporcionan al menos 1 pedestal, mientras que algunas habilidades puntuales (v. pág. 25) proporcionan 1 pedestal o más.

Cabe destacar que los habitantes de cada ciudad pequeña tienen un tipo preferido de artista básico, tal como se indica en la loseta que, durante la preparación, habéis asignado a la pareja de ciudades pequeñas de cada región. La presencia de al menos un artista de tal tipo en una función proporciona una bonificación temporal de 2 pedestales cuando se actúa en dicha ciudad.



Según esta loseta de ciudad, las funciones en Detroit cuentan de manera temporal con 2 pedestales adicionales si en ellas actúa al menos un mago; en cambio, en San Luis, dicha bonificación la dan los payasos.

Al actuar en una ciudad pequeña, debes colocar una de tus fichas de circo en una de las casillas aún vacías de esa ciudad con un número de pedestales que sea **igual o inferior** al número de pedestales que hay en tu función (es decir, la suma del valor actual que se muestra en tu tablero de circo, más los pedestales temporales que proporciona el tipo de artista básico preferido en esa ciudad, más las posibles habilidades puntuales de las cartas). Si en tu función no hay bastantes pedestales para alcanzar la cantidad requerida en alguna de las casillas aún disponibles en esa ciudad, entonces no puedes actuar ahí.

Luego, obtienes la bonificación correspondiente a esa casilla; en la mayoría de casos debes elegir entre cartas de entrada y puntos de fama (no ambas cosas).

Bruno se mueve y llega a Pittsburgh. Su función tiene 6 pedestales, una cantidad insuficiente para reclamar la cuarta casilla de esa ciudad. Como la tercera ya está ocupada, debe conformarse con la segunda, por lo que gana 2 cartas de entrada o bien 1 punto de fama. Si hubiera tenido un pedestal más, podría haber ocupado la cuarta casilla, para ganar 3 cartas de entrada o 5 puntos de fama.



Si eliges robar cartas de entrada, puedes tomarlas de las que están reveladas en el margen superior del tablero principal o bien del mazo de entradas. Solo al **final de tu turno** se revelan nuevas cartas de entrada para reemplazar las que hayas robado, pero sí que puedes robarlas de la parte superior del mazo si no te gustan las que están reveladas.

Además, si tienes iconos de dinero en tu circo, puedes robar una carta de dinero por cada uno de estos (con independencia de si has elegido la bonificación de cartas de entrada o la de puntos de fama).

> ***NOTA:*** *cada jugador puede actuar solo una vez en cada ciudad pequeña, pero las caravanas de varios jugadores pueden coincidir en una misma ciudad pequeña.*

GRANDES CIUDADES

Junto a cada una de las grandes ciudades habéis colocado una carta de ciudad que determina qué tipo de animal, acróbata o artista especial quiere ver el público de esa ciudad. En el centro de cada carta de ciudad se muestra el **artista exigido** por el público y dos categorías adicionales (una que precede al artista exigido y otra que va después). Para poder actuar en una gran ciudad, **debes incluir** en tu función al menos el tipo de artista exigido por ese público (el tipo concreto que se indica en el centro).

Para empezar, ganas **6 puntos de fama** si en tu función tienes al artista exigido por el público.

Si en tu función, ese artista está **precedido** por un artista de la categoría que se indica a su izquierda en la carta de ciudad, ganas **4 puntos de fama adicionales** por tu función.

Si en tu función, a ese artista le sigue un artista de la categoría que se indica a su derecha en la carta de ciudad, ganas **5 puntos de fama adicionales** por tu función.

En la parte inferior de cada carta de ciudad hay cuatro casillas. Cuando actúes en una gran ciudad, coloca una de tus fichas de circo en la casilla vacía situada más a la izquierda; así, tal como se indica en la carta de ciudad, si eres el primer jugador en actuar ahí, ganas **3 puntos de fama adicionales**; si eres el segundo en actuar ahí, ganas **1 punto de fama adicional**.

Al igual que con los otros tipos de población, si hay iconos de dinero visibles en tu tablero de circo, estos te proporcionan cartas de dinero adicionales.



En esta gran ciudad quieren ver a un acróbata funambulista por 6 puntos de fama. Si tu funambulista actúa después de un animal, o sea, has colocado en la misma fila un animal (fondo naranja) de valor más bajo que el de tu funambulista, ganas 4 puntos de fama adicionales. Si después de tu funambulista actúa un artista especial (fondo turquesa), ganas 5 puntos de fama adicionales. Si, además, eres el primero que actúa en esa gran ciudad, ganas otros 3 puntos de fama, para un total de 18.





3 EL CIRCO BARNUM SE MUEVE

Inmediatamente **después de cada función**, la caravana del circo Barnum se mueve un paso, recorriendo la ruta periférica del mapa en sentido antihorario y saltándose aquellos pueblos en los que haya una ficha de circo.

Cuando la caravana «Barnum» llegue a una **gran ciudad**, se detiene en ella y el jugador que tenga la ficha «Barnum» le da la vuelta, de modo que la ficha muestre la cara con palomitas. Si esto ocurre durante el turno de otro jugador, la partida continúa normalmente, pero sin volver a mover la caravana «Barnum» (esta no se mueve mientras la ficha «Barnum» muestre la cara con palomitas).

Cuando el jugador con la ficha «Barnum» haya completado su turno (el actual, si ha sido dicho jugador quien ha provocado que la caravana «Barnum» llegue a una gran ciudad, o en su siguiente turno 1, si esto ha pasado durante el turno de otro jugador), se puntúa 2 la región en la que se ha detenido la caravana «Barnum». Luego, la ficha «Barnum» pasa al jugador sentado a su derecha 3.

1



Cuando la caravana «Barnum» llegue a una gran ciudad, el jugador con la ficha «Barnum» le da la vuelta, de modo que muestre las palomitas. Esa región se puntuará al final del turno de ese jugador.

2



El jugador que haya colocado más fichas de circo en los pueblos, ciudades pequeñas y la gran ciudad de esa región gana 10 puntos de fama; el segundo, 6 puntos de fama y, el tercero, 3 puntos de fama.

3



Tras la puntuación, el jugador voltea de nuevo la ficha (para que muestre la cartelera) y la pasa al jugador de su derecha.

> ***NOTA:*** *en las partidas con dos jugadores también debéis tener en cuenta las fichas neutrales de circo, como si fueran de un «tercer jugador».*

En caso de empate, aplicad estos criterios para desempatar:

- El jugador que tenga una ficha en la casilla más a la izquierda de la carta de la gran ciudad gana el desempate.
- Si ninguno de los jugadores empatados ha actuado en la gran ciudad, gana el desempate el que tenga una ficha en la casilla con más pedestales de una ciudad pequeña de esa región.
- Si los jugadores empatados solo han actuado en pueblos, gana el desempate el que haya actuado en el pueblo más cercano a la gran ciudad.
- Si el empate persiste, este se deshace a favor del jugador que tenga una ficha en el pueblo más cercano (en sentido horario) por la ruta periférica.

FINAL DE TU TURNO

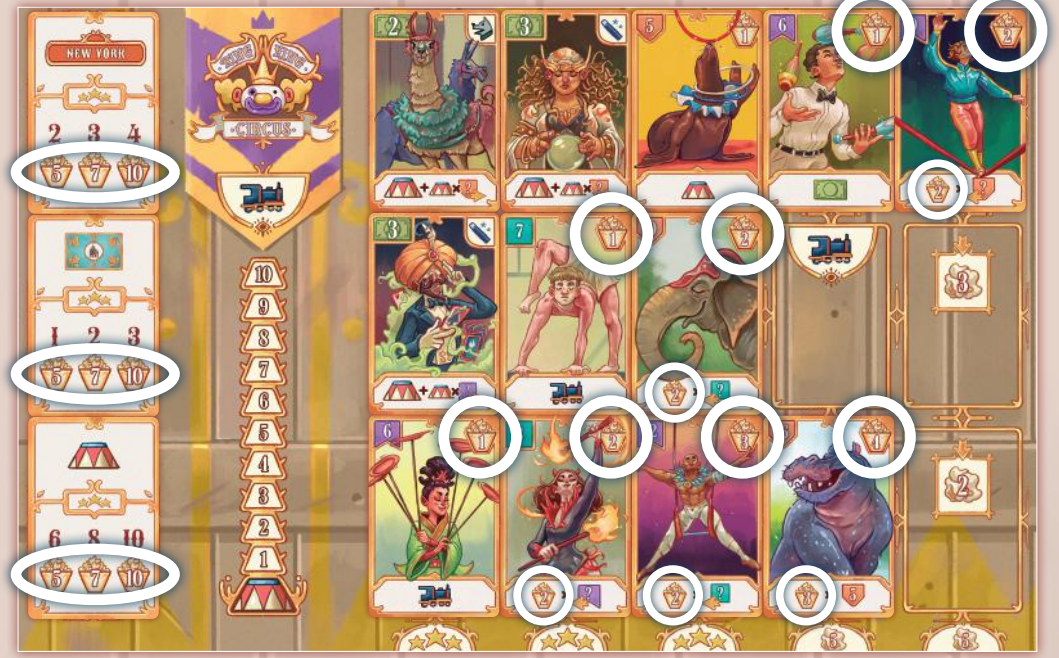
Puedes tener en la mano un máximo de 10 cartas en total. Si al final de tu turno tienes más de 10 cartas, debes descartar las cartas en exceso.

Si en el tablero principal hay espacios disponibles para revelar más cartas de entrada, revelad nuevas cartas del mazo de entradas hasta rellenarlos. Luego, es el turno del jugador de tu izquierda.

FINAL DE LA PARTIDA

Cuando la caravana «Barnum» haya recorrido toda la ruta periférica, y tras puntuar la región correspondiente a la gran ciudad en la que empezó la partida, la partida llega a su fin. Ahora deberéis resolver una **puntuación final**, en la cual cada jugador gana puntos de fama adicionales según las cartas de entrada y de puntuación final que tenga en su tablero de circo.

El jugador que haya acumulado más puntos de fama es el ganador. En caso de empate, de entre los empatados, gana el jugador con más fichas de circo en la última región puntuada. Si el empate persiste, comprobad la penúltima región, y así hasta desempatar.



VARIANTES

Si bien os recomendamos que apliquéis las reglas anteriores a vuestras primeras partidas, con la caravana del circo Barnum empezando en Boston y moviéndose en sentido antihorario, también podéis probar otras variantes en las que el circo Barnum empieza en una ciudad distinta y se mueve en sentido horario o antihorario.

4 JUGADORES

· EL CIRCO BARNUM EMPIEZA EN CHICAGO



Si sois cuatro jugadores, podéis hacer que la caravana «Barnum» empiece en Chicago y que se mueva en sentido horario. Puntuad las regiones en este orden: Boston, Nueva York, Washington D.C., Indianápolis y Chicago.

3 JUGADORES

· EL CIRCO BARNUM EMPIEZA EN CHICAGO



Al preparar la partida, dejad fuera la región de Boston. La caravana «Barnum» empieza en Chicago y se mueve en sentido horario. Puntuad las regiones en este orden: Nueva York, Washington D.C., Indianápolis y Chicago.

· EL CIRCO BARNUM EMPIEZA EN NUEVA YORK



Al preparar la partida, dejad fuera la región de Boston. La caravana «Barnum» empieza en Chicago y se mueve en sentido horario. Puntuad las regiones en este orden: Nueva York, Washington D.C., Indianápolis y Chicago.

2 JUGADORES

· EL CIRCO BARNUM EMPIEZA EN WASHINGTON D.C.



Al preparar la partida, dejad fuera las regiones de Chicago e Indianápolis. La caravana «Barnum» empieza en Washington D.C. y se mueve en sentido horario. Puntuad las regiones en este orden: Boston, Nueva York y Washington D.C..

· EL CIRCO BARNUM EMPIEZA EN NUEVA YORK



Al preparar la partida, dejad fuera las regiones de Boston y Chicago. La caravana «Barnum» empieza en Nueva York y se mueve en sentido antihorario. Puntuad las regiones en este orden: Indianápolis, Washington D.C. y Nueva York.

· EL CIRCO BARNUM EMPIEZA EN INDIANÁPOLIS



Al preparar la partida, dejad fuera las regiones de Boston y Chicago. La caravana «Barnum» empieza en Indianápolis y se mueve en sentido horario. Puntuad las regiones en este orden: Nueva York, Washington D.C. e Indianápolis.

MODO EN SOLITARIO · EL ESPECTACULAR SHOW DE AUTÓMATAS

Tu entrañable y nostálgico espectáculo de circo debe competir contra el modernísimo circo de autómatas que recorre los Estados Unidos. Se trata de un espectáculo innovador que combina actuaciones tradicionales con máquinas que adivinan el futuro, animales mecánicos y todo tipo de ornamentos maravillosos. ¿Quién acaparará la atención del público?

PREPARACIÓN

Elige un color para el circo de autómatas (CA) y deja sus piezas cerca de su tablero. Prepara una partida para dos jugadores, pero haz que uno de los tableros de circo muestre su lado «solo».

1. Pon la ficha de pedestal en la casilla «2» del marcador de pedestales del tablero «solo» y la ficha de movimiento en la casilla «6» del marcador de movimiento. Coloca los indicadores de puntuación y las fichas de caravana de la manera habitual.

2. Luego mezcla las cuatro fichas de artista y déjalas boca abajo en las correspondientes casillas del tablero «solo».

3. Baraja por separado los dos mazos de cartas del CA. Deja el mazo del mono de hojalata boca abajo en el espacio indicado y haz lo mismo con el del adivino.

4. Elige el grado de dificultad de la partida: fácil, intermedia o difícil. Esto define la manera de puntuar del CA al final de la partida y cómo algunas de sus cartas reaccionan durante la partida. Si quieres jugar una partida fácil, no hace falta que hagas nada más; si quieres algo más de dificultad, cubre la correspondiente casilla del tablero «solo» con el indicador de dificultad, mostrando la cara que quieras (intermedia o difícil).



LA PARTIDA

El primero en jugar es siempre el CA. En su primer turno, voltea la primera ficha de artista (la de más arriba) y coloca la caravana del CA en la siguiente gran ciudad de la ruta periférica de Barnum (es decir, la primera gran ciudad que se puntuará).

Al inicio de la partida, el CA usa el mazo del adivino. Una vez que se haya puntuado la primera región, el CA usa el mazo del mono de hojalata.

En cada turno posterior, revela la siguiente carta del mazo del CA, ponla en el espacio a su derecha y resuélvela. Hay dos tipos de cartas del CA:

ACCIONES DE ARTISTA: mejoran la función del CA.

ACCIONES DE FUNCIÓN: hacen que la caravana del CA se mueva y ofrezca una función.

Dificultad: aplica siempre aquellos efectos que no estén identificados como «Fácil» ni «Difícil». Asimismo, si un efecto aparece identificado como:

- **Fácil** , aplícalo solo si estás jugando una partida fácil.
- **Difícil** , aplícalo solo si estás jugando una partida difícil.



Fácil Intermedia Difícil

ACCIONES DE ARTISTA





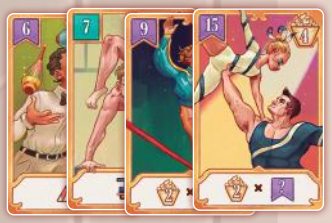
VOLTEA UNA FICHA DE ARTISTA

Voltea la siguiente ficha de artista y desplaza la ficha de pedestal a la casilla inmediatamente superior.

Las fichas de artista se van volteando en orden descendente, empezando por la situada más arriba, y siempre añaden un pedestal al CA.



CONTRATA A UN ARTISTA



Contrata a un artista (una carta de entrada de las que están reveladas en los espacios del tablero principal) y ponlo directamente en el tablero del CA. En este, coloca las cartas de artista en una sola fila y con valores estrictamente crecientes. El CA siempre contrata a artistas de diferente valor, por lo que **debe ignorar cualquier valor ya contratado**.



Para elegir el valor del artista que el CA debe contratar, aplica las siguientes prioridades:

1. Contrata a un artista exigido por el público de una gran ciudad. Si hay varios disponibles, elige el exigido por el público de la gran ciudad que se puntúe antes.
2. Contrata a un artista del tipo indicado en la carta del CA. Si hay varios disponibles, elige el de valor más alto.
3. Si ninguna de las condiciones anteriores es aplicable, de los disponibles en el tablero principal, elige el de valor más alto.

Si hay varios artistas disponibles del mismo valor, elige el que esté más a la izquierda.

> ***NOTA:*** *si todos los valores disponibles ya están presentes en el espectáculo del CA, descarta los dos artistas situados en los espacios más a la derecha del tablero principal, desplaza hacia la derecha las tres cartas de artista restantes y revela dos nuevos artistas del mazo. Si el CA tampoco puede contratar a ninguno de los artistas ahora disponibles, devuelve esta carta de acción de artista al mazo del CA y roba una nueva carta.*

Luego, descarta la carta situada más a la derecha, desplaza hacia la derecha todas las cartas restantes para cubrir los espacios vacíos y revela nuevas cartas del mazo.



Si la carta de artista acabada de contratar muestra un icono de pedestal o de movimiento en el margen inferior, desplaza la ficha correspondiente a la casilla inmediatamente superior (a menos que ya haya alcanzado el valor máximo).

Una vez hecho esto, los iconos en el margen inferior de las cartas de artista ya no son relevantes hasta el final de la partida, por lo que puedes dejar las cartas de artista del CA una encima de la otra, mostrando solamente su valor en la esquina superior izquierda.

4. Por último, según el grado de dificultad elegido, aplica los efectos que aparecen en la carta del CA, los cuales pueden consistir en desplazar la ficha de pedestal a la casilla inmediatamente superior o la de movimiento a la inmediatamente inferior (a menos que ya hayan alcanzado el final de su marcador).



> ***NOTA:*** *cuando juegues en solitario, en el tablero principal, las cartas de artista siempre se desplazan de izquierda a derecha. Siempre que obtengas alguna carta de artista, recuerda que debes desplazar también las cartas disponibles, de modo que la última carta revelada esté siempre en el espacio más a la izquierda.*

ACCIONES DE FUNCIÓN



OFRECE UNA FUNCIÓN

El CA avanza al menos un paso (hasta un máximo igual a su límite de movimiento) y actúa en una ciudad o pueblo de acuerdo con las siguientes prioridades:

1. Actúa en la siguiente región puntuable en la que aún no tenga una mayoría vencedora (es decir, al menos 3 fichas de circo en la región).

2. Actúa en una gran ciudad, si es posible (es decir, si el CA ya ha contratado al artista exigido en esa ciudad), y gana los correspondientes puntos de fama.

3. Si no, actúa en una ciudad pequeña (por al menos 5 pedestales). Si hay más de una ciudad pequeña que cumpla estos criterios, elige la que le permita obtener un mayor bonificación (por usar más pedestales) y gana los puntos de fama correspondientes. Para ver si el CA obtiene pedestales temporales, no te olvides de comprobar si alguna de las fichas de artista que ya ha revelado coincide con el tipo de artista preferido en esa ciudad (según indica la loseta).

4. Si no, actúa en un pueblo que esté por delante en la ruta de la caravana «Barnum» y que le reportaría la mayor cantidad de dinero. En caso de empate, elige el pueblo más cercano a la caravana «Barnum» que le reportaría tal cantidad. En este caso, el CA no gana nada, pero mejora su posición para cuando se puntúe esa región.

Las cartas del CA pueden tener una bonificación con efecto inmediato: puede añadir temporalmente 2 pedestales al valor actual de la función, puede permitir el movimiento de 3 pasos adicionales o, simplemente, otorga 2 puntos de fama adicionales por la función.

Algunas de estas bonificaciones solo se aplican al jugar una partida difícil.



Al actuar en una ciudad pequeña, esta carta proporciona temporalmente al CA dos pedestales a su función.



El CA aumenta temporalmente su valor de movimiento hasta 3 puntos más.



El CA gana 2 puntos de fama adicionales al final de su función.

Cuando la caravana «Barnum» llegue a la primera gran ciudad, se produce una puntuación al final de tu turno (eres el último jugador). Luego, deja la ficha «Barnum» junto al tablero «solo», retira de la partida las cartas del adivino y reemplázalas con las cartas del mono de hojalata.



Cuando la caravana «Barnum» llegue a la segunda gran ciudad, la puntuación se produce al final del turno del CA. Después, como es habitual, el CA te entrega la ficha «Barnum».

Tras puntuar la última gran ciudad, el CA lleva a cabo su puntuación final de la siguiente manera:

1. Gana los puntos de fama de los artistas.
2. Gana la bonificación de puntos de fama que se indica en el margen inferior de cada carta, como si estuvieran en una única fila ordenada (por ejemplo, las cartas con una bonificación de flecha que apunta a la derecha puntúan por todas las cartas correspondientes que presenten un valor más alto que el de la propia carta).
3. El CA no juega cartas de puntuación final. En lugar de ello, recibe una bonificación según el grado de dificultad elegido:

Fácil: sin bonificación.

Intermedia: 1 punto de fama por cada carta «Acción de artista» jugada por el CA.

Difícil: 2 puntos de fama por cada carta «Acción de artista» jugada por el CA.



UN PROBLEMA GRANDE COMO UN ELEFANTE

El circo es una institución que a menudo ha sido idealizada. En el pasado, un circo era todo asombro y admiración; diversión y risas para todo aquel que asistía a este gran espectáculo. Pero también había la otra cara de la moneda, la que se solía ignorar u ocultar. En este juego se representa un período histórico en el que la industria del circo hacía varias cosas que hoy en día, desde nuestra perspectiva del siglo XXI, desaprobamos. A los animales se los sacaba de sus hábitats y se los maltrataba en actuaciones que ahora nos parecen totalmente fuera de lugar. Incluso el propio Sr. Barnum es considerado un personaje, como mínimo, oscuro.



Como editores de este juego, no aprobamos estas prácticas. Creemos que saber lo que pasó nos ayuda a no volver a cometer estos mismos errores, y os invitamos a jugar a *Three Ring Circus* estando completamente informados.

APÉNDICE



Dentro de cada categoría, las cartas de entrada de valor más alto otorgan puntos de fama adicionales, teniendo en cuenta todas las cartas que hayas jugado en tu circo (y no solo en la misma fila).



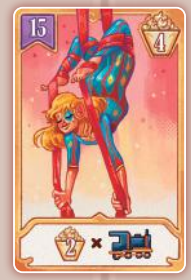
Esta carta otorga 3 puntos de fama por cada icono de dinero visible en tu tablero de circo.



Esta carta otorga 2 puntos de fama por cada artista especial en tu tablero de circo (incluida la propia carta).



Esta carta otorga 3 puntos de fama por cada contorsionista en tu tablero de circo.



Esta carta otorga 2 puntos de fama por cada icono de movimiento visible en tu tablero de circo.



Esta carta otorga 2 puntos de fama por cada acróbata en tu tablero de circo (incluida la propia carta).



Esta carta otorga 3 puntos de fama por cada malabarista en tu tablero de circo.



Esta carta otorga 1 punto de fama por cada pedestal en tu tablero de circo.



Esta carta otorga 2 puntos de fama por cada animal en tu tablero de circo (incluida la propia carta).



Esta carta otorga 3 puntos de fama por cada animal acuático en tu tablero de circo.

HABILIDADES PUNTUALES: solo puede jugarse una carta al ofrecer una función.



CUIDADORES DE ANIMALES

Al actuar en una ciudad pequeña, cada animal de tu circo proporciona temporalmente un pedestal adicional.



ORQUESTA

Al actuar en una ciudad pequeña, cada acróbata de tu circo proporciona temporalmente un pedestal adicional.



MONTADORES

Al actuar en una ciudad pequeña, cada artista especial de tu circo proporciona temporalmente un pedestal adicional.



NÚMERO ESPECIAL

Al actuar en una ciudad pequeña, esta carta proporciona temporalmente dos pedestales a tu función.



CARRITO DE PALOMITAS

Ganas 2 puntos de fama adicionales al final de tu función.



EQUIPAMIENTO

Roba una carta de entrada al final de tu función, ya sea de las reveladas o del mazo (con independencia de la población en la que actúas).



TREN

Juégala antes de actuar para mover hasta 3 pasos adicionales.



DIRECTOR DE CIRCO

Roba 2 cartas de dinero adicionales al final de tu función (con independencia de la población en la que actúas).



LIMPIADORES

Después de tu función, la caravana «Barnum» no se mueve.

APÉNDICE



Las cartas de puntuación final te pueden proporcionar puntos de fama adicionales si logras colocarlas en tu tablero de circo (para ello, debes haber completado alguna de las tres primeras columnas).



Hay una de estas cartas para cada región en juego. Ganas 5, 7 o 10 puntos de fama si has colocado 2, 3 o 4 fichas de circo en esa región (pueblos y ciudades).



Ganas 5, 7 o 10 puntos de fama si tienes 2, 3 o 4 animales distintos en tu circo (las cartas deben tener valores diferentes).



Ganas 5, 7 o 10 puntos de fama si tienes 2, 3 o 4 acróbatas distintos en tu circo (las cartas deben tener valores diferentes).



Ganas 5, 7 o 10 puntos de fama si tienes 2, 3 o 4 artistas especiales distintos en tu circo (las cartas deben tener valores diferentes).



Ganas 5, 7 o 10 puntos de fama si has actuado en 1, 2 o 3 grandes ciudades.



Ganas 5, 7 o 10 puntos de fama si has actuado en ambas ciudades pequeñas de 1, 2 o 3 regiones diferentes



Ganas 5, 7 o 10 puntos de fama si tu circo tiene 6, 8 o 10 pedestales.



Ganas 5, 7 o 10 puntos de fama si tienes 10, 11 o 12 cartas de artista en tu tablero de circo (las cartas de puntuación final no cuentan).







CRÉDITOS

- **AUTORES:** Fabio Lopiano y Remo Conzadori
- **ILUSTRADOR:** Edu Valls
- **MODO EN SOLITARIO:** David Turczi, Fabio Lopiano y Xavi Bordes
- **EDITOR:** David Esbrí
- **TRADUCTOR:** Marià Pitarque
- **DISEÑO GRÁFICO:** Meeple Foundry





DEVIR
www.devir.es
DEVIR CONTENIDOS S.L.
Rosselló 184
08008 Barcelona

LA PARTIDA

CONTRATAR A UN ARTISTA (v. pág. 6)

/ OFRECER UNA FUNCIÓN (v. pág. 12)

1 MOVIMIENTO — 2 ACTUAR — 3 EL CIRCO BARNUM SE MUEVE

PUEBLOS (v. pág. 12)

2 **CIUDADES PEQUEÑAS** (v. pág. 13)

GRANDES CIUDADES (v. pág. 15)

3 **EL CIRCO BARNUM SE MUEVE** (v. pág. 16)

ICONOS

Pedestales (v. pág. 7)

Dinero (v. pág. 7)

Movimiento (v. pág. 7)

Puntos de fama inmediatos (v. pág. 7)

Puntos de fama al final de la partida (v. pág. 7)

Juega esta carta en tu tablero (v. pág. 7)

Toma una carta de este tipo (v. pág. 7)

Visible en tu tablero (v. pág. 7)

Payasos (v. pág. 8)

Mascotas (v. pág. 8)

Magos (v. pág. 8)

Doma ecuestre (v. pág. 8)

Animales (v. pág. 8)

Acróbatas (v. pág. 8)

Artistas especiales (v. pág. 8)

Roba 1 carta de punt. final (v. pág. 11)

Roba 1 carta de dinero (v. pág. 11)

Roba 1 carta de entrada (v. pág. 11)

Juega otra carta (v. pág. 11)

Intercambia 2 cartas (v. pág. 11)

Ganas ? puntos de fama (v. pág. 11)

Coloca 1 de tus cartas de puntuación final (v. pág. 11)

Ganas 5 puntos de fama (v. pág. 11)

Habilidad puntual (cartas de dinero) (v. pág. 25)