



Regolamento Italiano

Indice

1. Esibisciti o patirai la fame!	1
2. Componenti	1
3. Obiettivi del gioco	2
4. Visione dei Componenti	2
5. Set Up del Gioco Base	3
6. Sommario del Turno	4
7. Fase Direttore del Circo (Azioni dei Giocatori)	4
8. Muovere il tuo Circo	5
9. Esibizione e Assunzione	5
10. Assunzione Speciale	6
11. Pagare i salari	6
12. Fase Pubblicitaria	6
13. Rifornire i Segnalini	6
14. Limiti di Segnalini e Carte	7
15. Eventi Mensili e Stagionali	7
16. Punteggio di Fine Mese	8
17. Punteggio di Fine Partita	9
18. Come Vincere	9
19. Gioco Avanzato	9
20. Gioco in Solitario	10
21. Regole Opzionali	10
22. Crediti	11

1. Esibisciti o patirai la fame!

In qualità di direttore di un circo su rotaia degli anni '20 e '30 del secolo scorso, sei in competizione per il titolo di Più Grande Spettacolo del Mondo. Ma devi anche costantemente far fronte alla realtà. Lo spettacolo deve andare avanti quindi fai attenzione o non sarai in grado di coprirne i costi!

In questo gioco, tu e i tuoi avversari siete in competizione per assumere i migliori artisti e le migliori attrazioni al fine di mettere in scena ogni mese il più grandioso spettacolo di sempre.

Attraversando il paese in treno, hai l'opportunità di esibirti nonché di aggiungere nuovi talenti e attrazioni al tuo spettacolo annoverando nel tuo circo nuovi artisti, lasciati a piedi a causa del fallimento del loro circo. i Ricordati che in qualità di Direttore devi fa quadrare i conti e pagare regolarmente i tuoi artisti, se non vuoi perderli. Ne va del buon nome del tuo circo!

I punti vittoria si ottengono col passare dei mesi e il giocatore con più punti vittoria al termine della stagione circense è dichiarato detentore de "Il Più Grande Spettacolo del Mondo!".

2. Componenti

- 1 Plancia di gioco 22" x 17" raffigurante il nord-est degli Stati Uniti, parte del Canada e le relative linee ferroviarie
- 45 Carte Azione in 5 differenti colori (9 carte per ogni giocatore)
- 24 Carte Destinazione
- 26 Carte Evento (per le Regole Opzionali)
- 5 Carte Riferimento per i giocatori
- 87 Segnalini Notizie Locali (*Local News*) a forma di tendone del circo a righe, in 3 colori diversi
- 66 Segnalini Artista (*Talent*) rappresentanti i 7 tipi di artisti/attrazioni che si esibiscono negli spettacoli
- 60 Banconote (*Treasury*) per tenere conto della ricchezza dei giocatori

- 5 Indicatori di Punteggio (*Victory Point Markers*) in 5 differenti colori, uno per giocatore
- 5 Indicatori della Migliore Esibizione (*Best Performance Rating markers*) in 5 differenti colori, uno per giocatore
- 5 Segnalini Doppia Esibizione (*Two Week Performance markers*) in 5 differenti colori, uno per giocatore
- 5 Indicatori di Reputazione (*Reputation Value markers*) (per le regole Avanzate)
- 5 Pedine Treno del Circo per indicare la posizione attuale del circo di ogni giocatore
- 1 Segnalino Primo Giocatore
- 1 Segnalino Calendario
- 11 Segnalini di supporto per le Carte Evento (*Event Card Support Markers*) (per le regole opzionali)
- 1 Dado per le Assunzioni (solo nella versione con scatola)

Se qualsiasi pezzo risulta mancante o danneggiato, scrivici una email a info@victorypointgames.com

3. Obiettivi del Gioco - Game Object

L'obiettivo in Circus Train è quello di ottenere il maggior numero di punti vittoria prima che la stagione circense abbia termine. I punti sono assegnati per l'esecuzione di spettacoli in città che richiedono l'esibizione di alcuni specifici artisti; per la fama acquisita grazie alle precedenti esibizioni; per essere diventato il circo di riferimento di un particolare tipo di artista o per essere il primo circo a visitare determinate città in momenti chiave. Il gioco dura un'intera stagione circense, pari a sei mesi, dove ogni mese prevede quattro o cinque settimane (turni), seguite da un turno di punteggio alla fine di ogni mese e uno di punteggio finale al termine del gioco.

Circus Train comprende un gioco di base e un gioco avanzato. Si consiglia di giocare almeno uno o due partite al base prima di provare il gioco avanzato. Inoltre, alla fine di questo libretto sono presenti alcune Regole Opzionali, che si combinano con entrambe le versioni del gioco per creare un'esperienza di gioco più casuale, ma anche più coinvolgente.

4. Visione dei Componenti - Component Images

Tabellone



Segnalino Primo Giocatore



Segnalino Treno del Circo (in 5 colori)



Segnalini Notizie Locali



Retro segnalino (i colori variano in base alla Stagione)



Circo in Bancarotta



Richiesta di Esibizione



Punti

Segnalini Artista



Pagliacci
(Clowns)



Uomini Cannone
(Human
Cannonballs)



Mostri
(Freaks)



Acrobati
(Acrobats)



Cavalli
(Horses)



Elefanti
(Elephants)



Grandi Felini
(Big Cats)

Carte



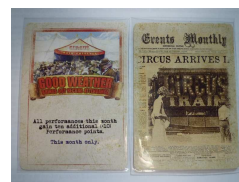
Riepilogative dei Giocatori



Azione



Destinazione



Evento
(solo Regole Opzionali)

Indicatori/ Segnalini



Punti Vittoria



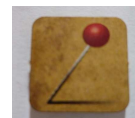
Valutazione della
Migliore Esibizione



Reputazione
(da porre sulla Carta
Riepilogativa)



Banconote



Calendario

Segnalini



Doppia Esibizione Settimanale

Segnalini di supporto per le Carte Evento



5. Set Up Gioco Base - Basic Game Set Up

1. Poni il tabellone al centro del tavolo.
2. Ogni giocatore sceglie un colore e prende la relativa Pedina Treno del Circo, ponendola di fronte a sé.
3. Ogni giocatore comincia la partita con un segnalino Pagliaccio. I segnalini Artista sono posti di fronte ad ogni giocatore (idealmente sul Treno del Circo) visibili a tutti gli altri avversari.
4. Ogni giocatore prende il suo set di 9 Carte Azione del corrispondente colore, rimuovendo la Carta Giorno di Riposo (*Rest*) (non utilizzata nel gioco base) riducendo così il mazzo a 8 carte. In una partita ad 1 o 2 giocatori, rimuovi anche la Carta Assunzione notturna (*Overnight Hire*).
5. Gli Indicatori dei Punti Vittoria sono posti sullo 0 lungo il segnapunti del tabellone di gioco; gli Indicatori di Valutazione della Migliore Esibizione sono posti sul 10 sempre sul segnapunti del tabellone.
6. I segnalini Doppia Esibizione rimangono di fronte ai rispettivi giocatori. Gli Indicatori di Reputazione non sono utilizzati nel Gioco Base.
7. Ogni giocatore prende a Carta Riepilogativa del Giocatore, ponendola sul lato del Gioco Base.
8. Piazza il segnalino Calendario nella casella della prima settimana di Aprile, alla base del tabellone di gioco.
9. Dividi i segnalini Notizie Locali (*a forma di tendone del circo*) in base al colore. Rimuovi i segnalini dei 6 Personaggi Speciali, utilizzati solo con le regole Opzionali, da tutti gli altri segnalini. Poni i segnalini di Aprile/Maggio (*tendoni a righe bianche e verdi*) in un contenitore opaco (*d'ora in poi chiamato "sacchetto"*). Metti i restanti segnalini temporaneamente da parte.
10. Separa i segnalini Artista per tipologia e forma una "Riserva degli Artisti".
11. Mischia le Carte Destinazione e piazzale a faccia in giù nell'apposito spazio sul tabellone di gioco.
12. Il giocatore che per ultimo ha visto un elefante comincia a giocare, prendendo il segnalino Primo Giocatore.

Ogni giocatore: +2 Artisti tra Acrobati, Mostri o Cavalli

Domanda iniziale della Città: 8 Città e 8 Notizie Locali

Rimuovi i segnalini di supporto per le Carte Evento

13. Partendo dal Primo Giocatore e proseguendo in senso orario, i giocatori prendono 2 Artisti a scelta tra Acrobati, Mostri o Cavalli dalla "Riserva degli Artisti". I giocatori possono prendere anche 2 Artisti dello stesso tipo. Gli Artisti scelti sono aggiunti al Circo del giocatore.

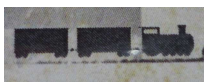
Per preparare il tabellone di gioco:

14. Prendi la prima carta Destinazione dal relativo mazzo. Pesca un segnalino Notizie Locali (a righe bianche e verdi) dal sacchetto. Se il segnalino Notizie Locali è una Richiesta di Esibizione, ponilo sulla città indicata dalla Carta Destinazione; altrimenti rimettilo nel sacchetto e pesca di nuovo. Ripeti questa azione finché non hai piazzato una Richiesta di Esibizione su di un numero di città pari al numero di giocatori (es.: *in una partita a 4 giocatori devono esserci 4 segnalini Richiesta di Esibizione posti su 4 differenti città*). Dopo che le Richieste di Esibizione iniziali sono posizionate, continua a pescare Carte Destinazione e segnalini Notizie Locali finché 8 città possiedono un segnalino (*questi segnalini Notizie Locali addizionali possono essere di qualsiasi tipo*).
15. Se il segnalino Notizie Locali di una città è "Circo in Bancarotta", poni gli Artisti raffigurati direttamente nella casella della Città. Il segnalino Bancarotta è rimosso dal gioco.
16. Dopo che tutti i segnalini sono stati posizionati, poni le Carte Destinazione pescate sul tabellone nell'apposito spazio per gli scarti, a formare una pila degli scarti.
17. Poni le Banconote in una "banca" a lato del tabellone.
18. Cominciando dal Primo Giocatore e proseguendo in senso orario, ogni giocatore prende la sua Pedina Treno del Circo e la piazza in una delle tre città canadesi (*Winnipeg, Toronto o Montreal*).

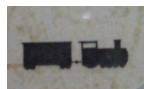
I giocatori possono partire dalla stessa città nonché occupare contemporaneamente la medesima città durante la partita.

Storicamente, molti Circhi dell'epoca del Proibizionismo cominciarono la loro stagione partendo dal Canada dove facevano ampie scorte di alcool prima di attraversare le innumerevoli città degli Stati Uniti.

Alcune carte richiedono un numero minimo di giocatori per essere utilizzate nel gioco, queste carte sono contrassegnate nell'angolo in basso a destra con un simbolo "Treno" come di seguito riportato:



3 vagoni: 3 o più giocatori



2 vagoni: 2 o più giocatori

6. Sommario del Turno - Round Summary

Ogni turno è così composto:

1. Fase Direttore del Circo:
 - Ogni giocatore usa una Carta Azione
2. Fase Pubblicitaria:
 - a. Ripristina i segnalini sul tabellone
 - b. Avanza il segnalino Calendario
 - c. Controlla gli Eventi del Nuovo Mese/Nuova Stagione

7. Fase Direttore del Circo (Azioni dei Giocatori) - Ringmaster Phase (Player Actions)

A partire dal Primo Giocatore e proseguendo in senso orario, ogni giocatore esegue un turno di gioco.

Ad ogni turno, devi giocare una carta Azione dalla tua mano, scartarla nella pila degli scarti ed eseguire l'azione indicata sulla carta. Giocata la carta, il gioco passa alla tua sinistra. Dopo aver giocato l'ultima carta Azione dalla tua mano, riprendi in mano tutte le tue carte Azione scartate (formando una nuova mano).

Le azioni disponibili sulle carte sono i seguenti:

Viaggio Veloce (*Fast Transit*) - Puoi spostare la Pedina Treno del Circo fino a 5 città (collegate tra loro). Puoi giocare questa carta, ma scegliere di non muoverti affatto.

Viaggio Rapido (*Rapid Transit*) - Puoi spostare la Pedina Treno del Circo fino a 3 città (collegate tra loro). Puoi giocare questa carta, ma scegliere di non muoverti affatto.

Viaggio Notturno (*Overnight Transit*) - Puoi spostare la Pedina Treno del Circo fino a 2 città (collegate tra loro) e poi Esibirli/Assumere. Scegli prima se muoverti o meno, quindi Esibisciti o Assumi dopo il movimento opzionale. Non puoi più muoverti dopo aver fatto l'Esibizione o l'Assunzione.

Viaggio (*Basic Transit*) (*hai 2 carte di questo tipo*) - Devi spostare la Pedina Treno del Circo di 1 città (collegata) o Esibirli/Assumere. Non puoi fare entrambe le cose nello stesso turno.

Sosta (Hold) - Puoi Esibirli/Assumere o non fare nulla.

Assunzione notturna (Overnight Hire) (solo per 3 – 5 giocatori) - Puoi spostare la Pedina Treno del Circo fino a 2 città (collegate tra loro) e quindi effettuare un'Assunzione Speciale ("Special Hire") (*leggi dopo*). Scegli prima se muoverti o meno, quindi fai l'Assunzione Speciale dopo il movimento opzionale. Non puoi più muoverti dopo aver fatto l'Assunzione.

Salari & Viaggio (Wage & Transit) - Puoi spostare la Pedina Treno del Circo fino a 2 città (collegate tra loro) e poi devi pagare i salari (*come indicato sul tabellone*) per ogni Artista presente nel tuo Circo.

8. Muovere il tuo Circo - Moving Your Circus Train

Per gran parte delle Carte Azione, il movimento è opzionale. L'unico movimento obbligatorio è quello della carta Viaggio e solo se scegli di "muovere" anziché "Esibirsi/Assumere". In questo caso devi muovere il Circo di uno spazio. Il movimento ha luogo lungo le connessioni sul tabellone che rappresentano la linea ferroviaria dell'epoca. Spostarsi da una città a quella successiva presente lungo la linea ferroviaria è considerato un movimento. I giocatori non sono obbligati a fermarsi nella città successiva ma possono proseguire il movimento finché la loro Carta Azione consente loro ulteriori spostamenti. Altri segnalini o treni di altri circhi non bloccano il movimento. Più di un singolo Circo può occupare la stessa città nello stesso momento.

9. Esibizione e Assunzione - Perform/Hire

È possibile utilizzare queste azioni per allestire uno spettacolo o per assumere Artisti.

Esibirsi (Performing): per allestire uno spettacolo, è necessario essere in una città dove c'è un segnalino Richiesta di Esibizione e utilizzare una carta Azione che permette di Esibirsi/Assumere (Perform/Hire). Per determinare il tuo Livello di Esibizione, parti dai Punti Base riportati sul segnalino Richiesta di Esibizione (*il numero in cima vicino al simbolo "+"*) e aggiungi tutti i punti Bonus previsti per le varie categorie di Artisti del tuo Circo (in tuo possesso). I punti per gli Artisti sono riportati all'interno dei rispettivi simboli che li rappresentano. Se un simbolo di un artista riporta una "X" e risulta leggermente sbiadito, significa che quella città non richiede l'esibizione di quel particolare tipo di artista e quindi non otterrai punti aggiuntivi se possiedi artisti di quella categoria.

Famoso Artista (Famous Talent): Se possiedi tre o più segnalini Artista della stessa categoria, sei considerato famoso per l'esibizione di quel tipo di Artista. Se il segnalino Richiesta di Esibizione richiede la prestazione di un tipo di Artista di cui tu possiedi almeno 3 segnalini, guadagni il doppio dei punti previsti per quel tipo di Artista.

Dopo aver determinato il punteggio per questa Esibizione (Punti Base + Bonus Artisti), devi aggiungere i Punti Base di tutte le tue precedenti esibizioni, se presenti, che rappresentano la fama globale del tuo circo. Per questo motivo, è importante che tu tenga tutti i segnalini Richiesta di Esibizione di fronte a te dopo che ne hai realizzato i punti; questi segnalini rimangono nella tua area gioco per il resto della partita e continuano a farti fare punti.

Devi quindi confrontare il Livello di Esibizione appena ottenuto con il tuo Indicatore di Migliore Esibizione e, se la nuova esibizione ha un valore più elevato, sposta l'Indicatore di Migliore Esibizione sul nuovo punteggio.

Guadagnare soldi (Earning Money) (solo per 2-5 giocatori): Al termine di ogni esibizione ricevi \$5 per i segnalini Richiesta di Esibizione a strisce bianche e verdi, \$10 per i segnalini Richiesta di Esibizione a strisce gialle e marroni, e \$20 per quelli a strisce rosse e bianche, indipendentemente dal mese in cui ti esibisci. Se il tuo Indicatore di Migliore Esibizione viene spostato in avanti grazie a questa esibizione, guadagni \$10 supplementari.

Per i soldi così guadagnati prendi dalla banca il valore corrispondente in Banconote.

Doppia Esibizione (Two week Shows): In Agosto/Settembre, alcuni segnalini Richiesta di Esibizione riportano in cima la dicitura "2 settimane" (2 weeks). Per ottenere i punti esibizione di questi segnalini, devi utilizzare l'azione Esibirsi/Assumere.

Tuttavia, invece di ottenere i punti immediatamente, poni il tuo segnalino Doppia Esibizione sulla pedina del tuo treno e il tuo turno ha termine. Nel tuo prossimo turno, devi giocare un'altra azione Esibirsi/Assumere per completare l'esibizione. Puoi decidere di abbandonare l'esibizione e non ottenere alcun punto (ad esempio se non possiedi più altre azioni Esibirsi/Assumere).

Assumere (Hiring): Per assumere degli Artisti devi utilizzare l'azione Esibirsi/Assumere in una città dove sono presenti segnalini Artista. Giocando questa azione puoi scegliere uno o più segnalini Artista e devi poi tirare il dado per ognuno di essi verificando gli effetti del risultato come segue:

1 - 4: Prendi l'Artista e aggiungilo alla tua carovana del Circo.

5 - 6: Il tentativo fallisce; l'Artista non si unisce al tuo Circo e rimane in città. Subito dopo un fallimento puoi decidere di pagare \$10 per comprarti i servizi di questo Artista. Puoi effettuare questo pagamento solo dopo un lancio di dado fallito. Se non acquisti l'Artista in questa maniera, puoi tentare nuovamente di lanciare il dado in un tuo turno successivo. Dopo un tentativo fallito, puoi continuare a tirare il dado per i restanti Artisti presenti in quella città.

Esempio: Richmond ha una Richiesta di Esibizione di 2 Punti Base più 5 Punti per gli Acrobati e 3 Punti per gli Uomini Cannone. Dana ha 1 Acrobata ma nessun Uomo Cannone, quindi riceve solo 5 Punti Bonus per gli Acrobati, per un totale di 7 Punti complessivi (2 Base + 5 per Acrobati). Se avesse avuto entrambe le tipologie di Artisti avrebbe ottenuto 10 Punti complessivi (2 Base + 5 per Acrobati + 3 per Uomini Cannone). Dana ha già una precedente Esibizione del valore di 2 Punti Base, quindi il Livello di Esibizione finale è pari a 9 punti (2 Base + 5 per Acrobati + 2 per precedenti esibizioni).

Dall'esempio sopra riportato: Se Dana è famosa per gli Uomini Cannone (possiede 3 segnalini Uomini Cannone) e ha inoltre 1 Acrobata, il Livello di Esibizione finale sarà di 15 punti (2 Base + 5 Acrobati + 6 Famosi Uomini Cannone + 2 precedenti esibizioni).

10. Assunzione Speciale - Special Hire

Puoi effettuare un'Assunzione Speciale dopo (eventualmente) esserti mosso con la Carta Assunzione Notturna (*Overnight Hire*). A seconda di dove il tuo treno termina il movimento, sono disponibili fino a tre scelte di Assunzione Speciale. Solo una delle seguenti opzioni può essere selezionata:

1. Se sono presenti Artisti nella città in cui si è fermato il tuo treno, l'Assunzione Speciale è utilizzata come una normale assunzione (vedi regola indietro).
2. Se sono presenti treni avversari (uno o più), puoi decidere di rubare uno o due Artisti ad un Circo avversario (vedi Rubare un Artista, più avanti).
3. Puoi pagare per acquistare un qualsiasi Artista dalla Riserva degli Artisti. Il costo dipende dal mese (vedi il riquadro Costo Salari qui di seguito).

I Personaggi Speciali delle Regole Opzionali possono essere acquistati in questa maniera, ma solo nei mesi di Agosto e Settembre, e solo se non sono già in possesso di un Circo avversario.

Rubare gli Artisti (*Stealing Talent*): Se finisci il tuo turno in una città assieme ai treni di altri Circhi dopo aver giocato la Carta Assunzione Notturna, puoi scegliere fino a 2 Artisti (e/o un Personaggio Speciale delle Regole Opzionali) dal treno di uno dei tuoi avversari presenti nella stessa città. Scegli i segnalini e tira un dado per ognuno di essi. Un risultato da 1 a 4 è un successo, mentre un 5 o un 6 è un fallimento. Se almeno uno dei due Artisti è rubato in questa maniera, il giocatore che ha subito il furto e che ha in mano la Carta Assunzione Notturna deve immediatamente scartarla.

11. Pagare i Salari - Paying Wages

Chiunque giochi la Carta Salari & Viaggio (*Wages & Transit*) deve pagare lo stipendio ad ogni Artista del suo Circo oppure "licenziare" gli Artisti che non può retribuire. Se non hai i soldi per pagare i Salari, devi eliminare il numero di Artisti di cui non ti è possibile sostenerne il costo. Non puoi eliminare volontariamente degli Artisti per risparmiare Banconote. Se hai soldi a sufficienza, **devi** pagarli. Ogni Artista licenziato si aggiunge a quello/i già presenti sul tabellone di gioco. Se sul tabellone c'è più di una città con un gruppo di Artisti, il giocatore alla tua destra sceglie dove posizionare gli Artisti che hai appena licenziato. Devono essere posti tutti assieme come unico gruppo nella stessa città. Se non ci sono Artisti sul tabellone, gli Artisti licenziati sono posti nella Riserva degli Artisti.

Costo Salari (Raddoppiati per il gioco Solitario):

Paghiacci \$1 (2) Mostri \$6 (12) Acrobati \$3 (6) Uomo Cannone \$6 (12)
Cavalli \$6 (12) Grandi Felini \$12 (24) Elefanti \$12 (24)

Costo Artisti con l'Assunzione Speciale: \$5 ad Aprile & Maggio - \$10 a Giugno & Luglio - \$20 ad Agosto & Settembre

12. Fase Pubblicitaria - Roustabout Phase

Dopo che ogni giocatore ha effettuato il suo turno, il Round/Settimana finisce. Completato il Round/Settimana controlla sul tabellone quante città hanno Richieste di Esibizione, Punti o segnalini Artista; se il loro totale è inferiore a quello previsto (vedi "City Quota" sul calendario del tabellone), una nuova Carta Destinazione e una Notizia Locale sono pescati e posti sul tabellone, seguendo le regole del Rifornimento dei segnalini di seguito descritte, finché il numero previsto di città con Richieste di Esibizione, Punti o segnalini Artista non è raggiunto.

Fatto ciò, il segnalino Calendario è spostato in avanti sulla settimana successiva. Dopo averlo mosso, verifica se si realizzano nuovi Eventi Mensili/Stagionali. Se finisce il mese, segui la fase di Punteggio di Fine Mese (vedi oltre). Se inoltre termina anche la Stagione (da Maggio a Giugno o da Luglio ad Agosto), esegui anche la fase di Punteggio di Fine Stagione dopo aver completato quella di Fine Mese. Se arrivi alla fine di Settembre (l'ultimo mese), la partita termina e si procede con il determinare il Punteggio di Fine Partita.

Fabbisogno di Notizie Locali (*Local News Requirements*):

- 8 ad Aprile e Maggio
- 10 a Giugno e Luglio
- 12 ad Agosto e Settembre

13. Rifornire i Segnalini - Replenishing Counters

Quando rifornisci il tabellone, pesca una Notizia Locale dal sacchetto e una Carta Destinazione dal relativo mazzo per determinare dove posizionare il segnalino Notizia Locale. Se la città individuata ha già un segnalino Richiesta di Esibizione, Punti o Artista, la nuova Notizia Locale appena pescata sostituisce il segnalino presente che viene scartato (nel caso di Artista/i, rimettiti nella Riserva); il fabbisogno previsto di città con Notizia Locale deve sempre essere raggiunto durante il rifornimento, per cui rimpiazzare un segnalino di una città comporta il dover pescare nuovamente una nuova Notizia Locale e una Carta Destinazione, ripetendo potenzialmente tale azione più volte nella stessa fase.

Se un giocatore sta eseguendo una Doppia Esibizione che viene sostituita durante questa fase, tale giocatore rimuove il suo segnalino dal suo treno e non riceve punti per la prima delle due esibizioni già completata.

Esistono tre tipologie di Notizie Locali che possono essere assegnate ad una città. La prima è la **Richiesta di Esibizione**, la seconda è il **Circo in Bancarotta** mentre la terza riporta semplicemente il valore di **Punti** vittoria.

I segnalini **Richiesta di Esibizione** rappresentano le città dove i giocatori possono effettuare un'esibizione del loro circo giocando un'azione Esibizione/Assunzione. Quando peschi questi segnalini, ponili direttamente sul tabellone sulla città indicata dalla carta Destinazione pescata.

I segnalini **Circo in Bancarotta** rappresentano altri circhi che dichiarano il fallimento. Quando ne peschi uno, poni i segnalini Artista rappresentati nella città indicata dalla carta Destinazione pescata; i giocatori possono Assumere gli Artisti di quella città con un'Azione Esibizione/Assunzione. Il segnalino Circo in Bancarotta è rimosso dal gioco subito dopo aver piazzato gli Artisti sul tabellone

I segnalini **Punti** rappresentano eventi fortunati o l'acquisizione di personale e attrezzature che portano benefici al circo. Come per i segnalini Richiesta di Esibizione, essi sono piazzati direttamente sul tabellone sulla città indicata dalla relativa carta Destinazione. Il giocatore che termina il movimento in una città con uno di questi segnalini ottiene immediatamente tanti punti vittoria quanti sono quelli riportati sul segnalino, aggiornando il suo Indicatore di Punteggio sul tabellone. Il segnalino Punti è quindi rimosso dal gioco.

14. Limiti di Segnalini e Carte - Counter and Card Limits

Limite di Artisti (Talent Counter Limits): I segnalini Artista sono limitati al numero di quelli inclusi nel gioco. Se un giocatore elimina un Artista, questo ritorna nella Riserva degli Artisti. Se un segnalino Circo in Bancarotta indica un tipo di Artista non disponibile, poni in gioco solo gli altri segnalini disponibili. Se tutti gli Artisti indicati dal segnalino Circo in Bancarotta non sono disponibili, il segnalino Bancarotta è rimosso dal gioco ed è pescato, in sostituzione, un altro segnalino Notizie Locali per la stessa città.

Limite segnalini Notizie Locali e Carte Destinazione (Local News Counter and City card Limits): I segnalini Notizie Locali sono in numero limitato. Se il sacchetto è vuoto, non si pescheranno altre Notizie Locali fino a che non saranno sostituite (vedi *Fine del Mese* a seguire) o fino alla fine della partita. Se il mazzo delle Carte Destinazione si esaurisce, mischia la pila degli scarti per comporre un nuovo mazzo. Se la città pescata contiene già uno o più segnalini, tutti i segnalini presenti sono rimossi e sostituiti come descritto nella sezione Rifornire i segnalini, sopra descritta.

15. Eventi Mensili e Stagionali - Month/Seasonal Events

Fine del mese (End of Months):

Alla fine di ogni mese, si devono compiere due azioni:

1. Conteggiare i Punti (vedi Punteggio di Fine Mese, di seguito).
2. Il segnalino Primo Giocatore passa al giocatore successivo in senso orario, di conseguenza il giocatore che nel turno concluso era secondo è ora il primo a giocare.

Azione aggiuntiva alla Fine di un Mese Lungo (Additional End of Long Month Action):

Al termine dei mesi lunghi 5 settimane (quindi solo a Maggio, Luglio e Agosto), il giocatore con meno Punti Vittoria dopo la fase di Punteggio di Fine Mese può rubare un qualsiasi segnalino Artista ad un avversario e aggiungerlo al proprio circo. Se più giocatori risultano essere pari riguardo al minor numero di Punti Vittoria, questa azione viene saltata per il mese in questione.

Fine Stagione (End of Seasons):

Ogni stagione dura due mesi. La prima stagione (Aprile-Maggio) è verde, la seconda (Giugno-Luglio) è gialla, la terza (Agosto-Settembre) è rossa.

Alla fine di Maggio, i segnalini Notizie Locali della Prima Stagione (tendoni del circo a strisce bianche e verdi) sono rimossi dal sacchetto e rimpiazzati da quelli della Seconda Stagione (tendoni del circo a strisce gialle e marroni). Pesca immediatamente due Notizie Locali unitamente a due Carte Destinazione, incrementando così il numero di città con Notizie Locali ad un totale di 10.

Alla stessa maniera, alla fine di Luglio, i segnalini Notizie Locali della Seconda Stagione sono rimossi e rimpiazzati da quelli della Terza Stagione (tendoni del circo a strisce rosse e bianche). Come in precedenza, due Notizie Locali unitamente a due Carte Destinazione sono immediatamente aggiunte al gioco, portando a 12 il numero di città con Notizie Locali. Nota che, come appena descritto, ciò significa che durante Aprile/Maggio devono sempre esserci 8 città con segnalini, 10 durante Giugno-Luglio e 12 durante Agosto-Settembre.

Grazie alla Fase Pubblicitaria (*Roustabout*) sopra descritta, il numero di città con Notizie Locali (o Artisti di Circo in Bancarotta) rimarrà sempre costante per ogni Stagione; se un giocatore nota che questo limite non è rispettato all'inizio del Turno, pescate e ponete in gioco il quantitativo di Notizie Locali/città necessario per raggiungere il limite richiesto.

Fine di Settembre (End of September):

Alla fine di Settembre, si calcola il Punteggio di Fine Mese e di seguito ha luogo la Fase di Punteggio di Fine Partita come di seguito descritta.

Evento di Fine Stagione (*End of Season Event*):

- Fine della Prima Stagione (Fine Maggio) - Pesca 2 Notizie Locali e aggiungile al tabellone
- Fine della Seconda Stagione (Fine Luglio) - Pesca 2 Notizie Locali e aggiungile al tabellone

16. Punteggio di Fine Mese - End of Month Scoring

I giocatori guadagnano Punti Vittoria alla fine di ogni mese nel seguente modo:

Artista del Mese (*Most Talent*): Questi punti sono assegnati ogni mese per ognuno dei 7 tipi di Artista. Il giocatore con più segnalini Artista di quel tipo si aggiudica i Punti. Se due o più giocatori hanno lo stesso numero di Artisti dello stesso tipo, questi punti non sono assegnati. I giocatori devono possedere almeno 2 segnalini Artista di quel tipo per potersi aggiudicare i punti.

Punti Vittoria = numero di segnalini Artista di quel tipo presenti nel circo del giocatore.

Migliore Esibizione (*Best Performance*): I giocatori confrontano la loro migliore Esibizione e si aggiudicano i Punti sulla base della presente tabella:

- Migliore Esibizione Assoluta (*Highest Best Performance*) = 7 Punti Vittoria
- Seconda Migliore Esibizione = 4 Punti Vittoria
- Terza Migliore Esibizione = 2 Punti Vittoria

In caso di pareggio, si sommano i punti attribuibili per le posizioni in questione e il risultato è diviso in maniera equa tra i giocatori, arrotondando il risultato per difetto.

Esempio, se due giocatori sono pari per aggiudicarsi la Migliore Esibizione Assoluta, sommate i punti previsti per la Migliore Esibizione Assoluta e per la Seconda Migliore Esibizione (11 Punti) quindi dividete per due (5,5 Punti) e arrotondate per difetto. Ogni giocatore riceverà quindi 5 punti Vittoria. Il giocatore successivo riceverà i Punti previsti per la Terza Migliore Esibizione (2 Punti). Tutti i giocatori che pareggiano nell'assegnazione della Terza Migliore Esibizione ricevono 1 Punto a testa.

Nota: In una partita a 2 giocatori la Migliore Esibizione Assoluta vale 4 Punti Vittoria e gli altri giocatori non ricevono Punti.

Migliore Esibizione di Aprile – solo per 3-5 giocatori (*Special April Performance Scoring - 3 to 5 players only*):

Giocando in 3 o più giocatori, invece di ricevere Punti per la Migliore Esibizione Assoluta, tutti i giocatori che si sono esibiti almeno una volta in Aprile (come dimostrato dal possesso di segnalini Richiesta di Esibizione) ottengono 5 Punti vittoria ciascuno. I Punti per l'Artista del mese si assegnano normalmente.

Esempio di punteggio per l'Artista del Mese:

Circo di Barbara: 4 Elefanti = 4 pts	2 Acrobati = 0 pts	2 Pagliacci = 0 pts
Circo di Frank: 2 Elefanti = 0 pts	2 Grandi Felini = 2 pts	3 Pagliacci = 3 pts
Circo di John: 1 Mostro = 0 pts	2 Acrobati = 0 pts	2 Pagliacci = 0 pts

Barbara, Frank e John sono alla fine di un mese e procedono a contare i punti per l'Artista del Mese.

Barbara che ha più Elefanti di tutti ottiene 4 punti. Non ne ottiene invece dagli Acrobati in quanto ne ha quanti John e i pareggi non forniscono punti. Non fa punti neppure con i Pagliacci in quanto non è la giocatrice con il quantitativo più elevato. Frank ha più Grandi Felini e Pagliacci per un totale di 5 punti (2 per i Grandi Felini e 3 per i Pagliacci). I suoi Elefanti non gli danno punti perchè Barbara ne ha più di lui. John non fa nemmeno un punto. Ha più Mostri di tutti (1 segnalino) ma per ottenere punti è necessario avere almeno 2 segnalini dello stesso tipo di Artista.

17. Punteggio di Fine Partita - Final Scoring

Esegui, nell'ordine riportato, le seguenti fasi per l'attribuzione dei punteggi:

1. **Tasse** (*Taxes*) (solo per partite a 2 giocatori): Ogni giocatore che ha nella sua mano la carta Salari & Viaggio (*Wages & Transit*) perde 3 Punti Vittoria e deve immediatamente pagare il doppio dei salari per i suoi Artisti. (Il pagamento deve avvenire PRIMA della fase punti per "Il più ricco", a seguire). I giocatori che hanno usato la loro ultima Carta Azione nell'ultima settimana di gioco non riformano la loro mano ai fini delle Tasse (nota esplicativa: avendo utilizzato tutte le carte dovrebbero formare una nuova mano che comprende anche la carta Salari ma in questo caso non conta per il pagamento delle Tasse).
2. **Re della Risata** (*Most Clown Counters*): Il giocatore con il maggior numero di segnalini Pagliaccio guadagna 5 PV (o 2 Punti Vittoria a ognuno in caso di pareggio tra 2 o più giocatori).
3. **Nessun Pagliaccio** (*No Clown Counters*): Ogni giocatore che non possiede segnalini Pagliaccio perde 3 PV.
4. **Senza Animali** (*No Animals*) (*Cavalli, Grandi Felini o Elefanti*): Ogni giocatore che non possiede segnalini Cavalli, Grandi Felini o Elefanti perde 5 PV per ogni tipologia che gli manca.
5. **Il Più Ricco** (*Most Money*): Il giocatore con il maggior numero di Banconote guadagna 5 PV (o 2 Punti Vittoria a ognuno in caso di pareggio tra 2 o più giocatori).
6. **Mattatore della Pista** (*Most Performances*): Il giocatore con il maggior numero di segnalini Richiesta di Esibizione nella sua area di gioco ottiene 5 PV (o 2 Punti Vittoria a ognuno in caso di pareggio tra 2 o più giocatori).

18. Come Vincere - How to Win

Il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria (PV) è dichiarato vincitore. In caso di pareggio, vince colui che ha il valore più alto sull'Indicatore di Migliore Esibizione. Se la parità persiste, il più ricco vince e a seguire colui che si è esibito più volte (numero di segnalini Richiesta di Esibizione).

I Punti Vittoria saranno spesso inferiori a 50 mentre la Migliore Esibizione supera frequentemente i 100 punti.

19. Gioco Avanzato - Advanced Game

Nel gioco avanzato si deve fare attenzione alla Reputazione dei circhi degli avversari oltre ad avere molte più opportunità di utilizzare in maniera strategica le proprie Carte Azione.

Reputazione (Reputation): Nel gioco avanzato si utilizza la colonna che riporta il Livello di Reputazione sulla Carta di Riferimento del giocatore (sul lato per il gioco avanzato). Cominci la partita con l'Indicatore di Reputazione posto sui dadi in nero (valori da 1 a 5). La Reputazione influisce sulle Assunzioni, sul Rubare gli Artisti e sul guadagnare Punti al termine della partita. La Reputazione non può mai superare (in positivo o in negativo) i valori della colonna.



La colonna della Reputazione mostra il risultato che devi ottenere con il dado per poter Assumere o Rubare un Artista.

La casella con i dadi scuri indica il livello di Reputazione iniziale di ogni giocatore. Utilizza l'Indicatore di Reputazione (la freccia) per aggiornare di volta in volta il tuo livello di Reputazione.

Sequenza di gioco (Sequence of Play): Hai più opzioni disponibili; ogni turno esegui UNA di tre seguenti Azioni:

- **Carta Azione (Action Cards):** Puoi giocare una carta dalla tua mano (come nel gioco base)
- **Rigioca una Carta Azione Scartata (Replay Discarded Action Cards):** Durante le prime due stagioni (da Aprile a Luglio), per giocare una carta Azione scartata, devi prima diminuire di due punti il valore della tua Reputazione sull'apposita colonna. Non puoi utilizzare questa opzione se così facendo il tuo valore di Reputazione scende oltre il livello minimo della colonna. Nei mesi di Agosto e Settembre, per rigiocare una carta scartata, devi perdere 4 punti vittoria anziché diminuire la tua Reputazione. La carta rigiocata rimane nel mazzo degli scarti dopo il suo utilizzo.
- **Intascarsi i Salari (Pocketing Wages - solo da Aprile a Luglio; non consentito nel Gioco Solitario):** Quando guadagni del denaro, non giochi delle carte ma invece prendi Banconote da \$5. Per ogni Banconota da \$5 presa, devi ridurre la tua Reputazione di un punto sull'apposita colonna. Se sei già al livello più basso di Reputazione, non puoi scegliere questa opzione. Non è possibile scegliere questa opzione ad Agosto e Settembre. *L'opzione di intascarsi i salari rappresenta l'azione di non pagare i salari agli Artisti. Il Direttore del Circo si "trattiene" i loro soldi. Naturalmente questa cosa crea molto malumore tra gli Artisti e incrina la reputazione di quel circo.*

Carta "Giorno di Riposo" (Rest Card): Questa carta è aggiunta al mazzo di Carte Azione di ogni giocatore. Quando la giochi non compi alcuna azione questo turno e scarti la carta normalmente. Nota che c'è un vantaggio a riposarsi in Canada. Il giocatore che riposa in Canada può infatti ottenere gratuitamente un Pagliaccio o un Acrobata OPPURE incrementare di un livello la propria Reputazione. **NON è possibile RIPOSARE in Canada nel primo turno di gioco.**

Il gioco si svolge nell'epoca del Proibizionismo degli Stati Uniti. Visitare il Canada consentiva agli Artisti e ai lavoratori del circo di rifornirsi di alcool, perciò il passaggio in Canada era sempre molto gradito.

Salari (Wages): Nel gioco Avanzato quando "liberi" un Artista a causa della mancanza di denaro per pagare le retribuzioni, l'Artista è semplicemente riposto nella Riserva degli Artisti. Puoi anche eliminare volontariamente un Artista non assumendolo, vale a dire non pagando il suo costo e scartandolo nella Riserva degli Artisti. Da Aprile a Luglio, ogni Artista rimosso per qualsiasi motivo durante l'azione Salari, fa diminuire di un livello la tua Reputazione. Il giocatore che è già al livello più basso di Reputazione rimane al livello più basso, anche se deve rimuovere altri Artisti. Ad Agosto e Settembre invece, ogni Artista rimosso per qualsiasi motivo durante l'azione di pagare i Salari, riduce di 3 Punti il tuo totale di Punti Vittoria. Nota che i Punti Vittoria non possono mai scendere sotto lo zero e rimangono a zero se qualsiasi evento richiede di ridurli ulteriormente.

Circo in Parata (Circus Parade): Puoi giocare una delle tue 2 Azioni Viaggio (*Basic Transit*) per effettuare una Parata con il tuo Circo nella città in cui sei attualmente al fine di incrementare la tua Reputazione di un livello OPPURE per ottenere 2 Punti Vittoria. Per effettuare la parata, oltre a giocare la Carta Azione, devi anche pagare \$10.

Assumere (Hiring): Nel Gioco Avanzato, quando assumi, devi verificare il tuo livello di Reputazione. Tira un dado per ogni Artista, come nel gioco Base. L'obiettivo per poter assumere l'Artista è quello di ottenere con il dado un risultato compreso tra i valori corrispondenti al tuo attuale livello di Reputazione (vedi colonna della Reputazione). Come per il gioco Base, un Artista può essere acquistato a \$10 in caso il tiro del dado fallisca.

Assunzione Speciale (rubare Artisti) (Special Hire - Stealing Talent): Devi confrontarti con il tuo livello di Reputazione per rubare gli Artisti agli avversari. Tira il dado e devi ottenere un risultato compreso tra i valori corrispondenti al tuo attuale livello di Reputazione (vedi colonna della Reputazione). Se la Reputazione del tuo avversario è maggiore della tua, aggiungi +1 ad ogni tuo lancio di dado.

Regole Addizionali per Rubare gli Artisti alla fine dei mesi più lunghi (*Additional Rule for Stealing Talent at the End of Long Months*): Al termine dei mesi di 5 settimane, il giocatore con il minor numero di Punti Vittoria può rubare Artisti SOLO ai giocatori di pari o inferiore Reputazione.

Regole Addizionali per i Punteggi di Fine Partita (*Additional End of Game Scoring Rules*):

- “Reputazione più alta” = 5 Punti Vittoria (o 2 Punti Vittoria a ognuno in caso di pareggio tra 2 o più giocatori).
- “Il Più Ricco” ora richiede anche che la Reputazione sia almeno al livello 5 per poter rivendicare i 5 Punti Vittoria.

20. Gioco in Solitario - Solitaire Game

Giocando in solitario, usa il setup del gioco rimane invariato e applica le seguenti modifiche:

1. Non usare i Punti Vittoria e gli Indicatori della Migliore Esibizione. Giocherai solo per il denaro e quindi le Banconote saranno l'indicatore del tuo successo. Se utilizzi le regole del gioco avanzato, tieni conto della tua Reputazione mediante l'apposito Indicatore.
2. Il denaro è guadagnato con una proporzione pari a \$1 per ogni punto ottenuto con una esibizione.
3. Raddoppia i costi dei Salari (come riportato sulla Tabella dei Salari)
4. Per ciascun segnalino Punti delle Notizie Locali o qualsiasi altro evento nel gioco che ti assegna Punti, ottieni \$5 a punto. Quando una situazione di gioco richiede di spendere Punti Vittoria, paga alla Banca \$5 per ogni punto (*aggiornato da Faq BGG nov '13*).
5. Non ti è **mai** permesso di scegliere l'opzione “Intascarsi i Salari” (*Pocketing Wages*) nel gioco avanzato.
6. Quando rigiochi una carta Azione dalla tua pila degli scarti nel Gioco Avanzato devi pagare \$20 (vedi regola a pag. 8 - \$5 x 4 punti). Se non hai \$20, non puoi scegliere questa opzione. Inoltre quando scegli questa azione, riduci la tua Reputazione di due livelli, durante TUTTI i mesi. Non puoi scegliere questa opzione se così facendo la tua Reputazione scende oltre il livello più basso (*aggiornato da Faq BGG nov '13*).

Esempio: Fermandosi in una casella con un segnalino 3 Punti si guadagnano \$15 (3 punti x \$5 = \$15)

Salari di Fine Partita: Alla fine della partita, devi prima pagare tutti i salari ancora un'ultima volta. Non ti è possibile licenziare alcun Artista in questa fase. In altre parole, se puoi pagarli devi farlo.

Tabella del Successo per partite in solitaria: Usa questa tabella per determinare il tuo successo

- **Meno di \$100: Tracollo** – Il tuo circo non sopravvive all'inverno ed è smembrato dai più famosi circhi avversari. Non ti resta che elemosinare loro un lavoro da manovale.
- **\$100 - \$140: Sconfitta** – Hai fallito nel tentativo di creare un circo di successo e, entro l'anno, sarai costretto a dichiarare bancarotta. L'avventura del tuo circo è giunta alla fine ma forse potrai trovare il successo in un altro ambito.
- **\$141 - \$180: Pareggio** – E' stata una battaglia ma alla fine sei riuscito a superare incolume la stagione circense mentre molti altri hanno fallito. Cosa ti riserverà il futuro? Nessuno può dirlo per certo!
- **\$181 - \$220: Vittoria** – Sei riuscito con successo ad avviare il tuo circo. Continuando a lavorare sodo il tuo circo è diventato così popolare che in tutte le città d'America i bambini attendono con ansia l'arrivo del treno con il tuo spettacolo.
- **Oltre \$220: Successo incredibile** – Hai creato il Più Grande Spettacolo del Mondo e sarai ricordato come uno dei più grandi imprenditori della storia degli Stati Uniti! Congratulazioni!

21. Regole Opzionali - Optional Rules

I giocatori devono essere tutti d'accordo prima di cominciare una partita nella quale saranno utilizzate una o più delle seguenti regole opzionali:

I Personaggi Speciali

Brakeman Bill, Ringmaster Ronald, Smuggler Sam e Engineer Eddie sono aggiunti alle Notizie Locali di Aprile/Maggio nel sacchetto e possono essere ottenuti quando i loro rispettivi segnalini sono pescati tra Aprile e Maggio (solo in questi 2 mesi). Big Bertha e Trainer Ted sono aggiunti alle Notizie Locali di Giugno/Luglio.

Quando è pescato, il Personaggio Speciale è piazzato, assieme ad un secondo segnalino pescato immediatamente, nella città indicata dalla carta Destinazione (sono assegnati in coppia). **Eccezione:** se il secondo segnalino è a sua volta un Personaggio Speciale, rimettilo nel sacchetto e nessun altro segnalino è pescato. Se un Personaggio Speciale è solo in una città al termine del turno di un giocatore, è spostato nella Riserva dei Personaggi Speciali del tabellone (in basso a destra del tabellone). I Personaggi Speciali entrano in gioco tramite la pesca di Notizie Locali ma una volta sul tabellone o in un Circo sono trattati come normali segnalini Artista, anche per gli effetti delle Carte Evento.

Ottenere un Personaggio Speciale: Per rivendicare un Personaggio Speciale, devi terminare il movimento del treno del tuo Circo nella città dove è posizionato il Personaggio Speciale. Prima di fare qualsiasi altra cosa nella città, devi

verificare la tua Reputazione (un esito di 1-4 con le Regole Base) per riuscire a reclutare il Personaggio Speciale. Se hai successo il Personaggio si unisce al tuo Circo. Diversamente dagli Artisti, assumere un Personaggio Speciale non richiede una Azione di Assunzione e non può neppure essere acquistato. I Personaggi Speciali non ricevono salario.

Perdere i Personaggi Speciali: Un Personaggio Speciale può essere rubato al termine dei mesi di 5 settimane, attraverso l'azione di Assunzione Speciale o di una Carta Evento. Questi sono gli unici due metodi che consentono a un Personaggio Speciale di cambiare di proprietario.



Brakeman Bill: Puoi muovere di una casella extra quando effettui un'azione di movimento.



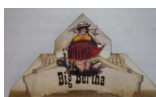
Ringmaster Ronald: Quando ottieni punti per una esibizione, dichiara Famosi i Pagliacci o gli Acrobati del tuo Circo, anche se non ne possiedi il quantitativo necessario a ottenere tale requisito (devi comunque avere almeno un segnalino di quel tipo).



Smuggler Sam: Usalo una volta per ottenere automaticamente un Artista, durante una Azione Assumere, senza dover tirare il dado. Nel Gioco Avanzato, il proprietario di Sam può decidere di utilizzarlo per incrementare la sua Reputazione di un livello (+1) o per evitare il lancio di dado come appena descritto. Dopo averlo utilizzato, è posto nella Riserva dei Personaggi Speciali (dove può essere assunto nuovamente in Agosto/Settembre con la carta Assunzione Notturna (*Overnight hire*)).



Engineer Eddie: Puoi giocare una carta dalla tua pila degli scarti senza alcun costo. Si applica sia al Gioco Base che al Gioco Avanzato. Dopo averlo usato è posto nella Riserva dei Personaggi Speciali (dove può essere assunto nuovamente in Agosto/Settembre con la carta Assunzione Notturna (*Overnight hire*)).



Big Bertha: Aumenta di 10 Punti il risultato di tutte le Esibizioni del suo proprietario.



Trainer Ted: Riduce il costo dei Salari degli Elefanti di \$1 per ogni Elefante che il proprietario possiede.

Carte Evento

All'inizio della partita, mischia le 26 Carte Evento e forma un piccolo mazzo coperto con le prime 5 carte; le altre 21 carte non sono utilizzate per la partita. Al termine di ogni mese, dopo aver trasferito il segnalino di Primo Giocatore, pesca la prima carta del mazzo Eventi e applica i suoi effetti. I suoi effetti possono rimanere efficaci sino al mese successivo quando la carta è scartata e sostituita da un nuovo Evento.

Variante per partite più semplici

Se vuoi giocare una partita con meno operazioni di calcolo, puoi rimuovere dal gioco la Carta Salari & Viaggio (*Wages & Transit*). Non utilizzare Punti Vittoria, le Carte Evento e la Fase Punteggio di Fine Mese; gioca semplicemente per ottenere la Migliore Esibizione durante la partita. Al termine dell'ultimo mese, il giocatore con il migliore punteggio di Esibizione è il vincitore!

22. Crediti

Creazione del Gioco: Tom Decker

Sviluppo del Gioco: Josh Neiman

Sviluppo /Supporto Addizionale: Chris Taylor

Immagini: Vinh Ha

Design Grafico: Barry Pike III

Playtesting: James Capanella, Vince DeNardo, David Eells, Joshua Gottesman, Vinh Ha, Nathan Hansen, Joe Heaney, David Horn, David Kanter, Russell Martin, Joe Saul-Sehy, Ken Stojevich

Proofreading: Simon King, Ian Wakeham

Versione 1.0 - Regolamento in italiano redatto da Fabio Baccoli "netspawn" (netspawn_at_hotmail.it)

La presente traduzione non sostituisce il regolamento ufficiale del gioco. **Circus Train** è un gioco edito da Victory Point Games. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.