ZIRKUZIA

Her ender alt det legetøj, der *næsten* blev lavet. 85 kort · 3 spil.

Quest Match – løs opgaven med dit hold

2–5 spillere · 6+ · 15 min

ZIRKIE CHALLENGE **Udfordring** · TACTIC **Trick** · PLACE **Sted** · EVENT **Overraskelse**

1. **Klar til start.** Læg Udfordringerne i en bunke med bagsiden opad, og vend den øverste. Første gang: Start med **Your First Quest** – en Zirkie og et vilkårligt kort. Bland resten, og giv 5 kort til hver. Fik nogen en Overraskelse? Bland den tilbage, og giv et nyt. Den yngste begynder.
2. **Kan dit hold klare den?** Dæk hvert ikon på Udfordringen med op til **2 kort fra hånden** plus kortene på **din scene**. Ét ikon dækker ét ikon. Holdet skal have mindst én **Zirkie** med. Lykkedes det? Råb **»Zirkuzia!«** og fortæl: **HVEM** gjorde det, **MED HVAD** og **HVOR**. Var en Ballade-Zirkie med, så start med det, der gik galt! Behold Udfordringen, læg dit hold og din scene i bunken med brugte kort, træk op til 5 igen, og vend den næste Udfordring.
3. **Ikke endnu?** Læg 1 kort med billedet opad på din scene (foran dig, højst 3 – kommer der et 4., ryger det ældste). Træk 1 kort.
4. **Stedet bliver.** Vinder du, bliver ét Sted fra dit hold liggende på din scene (det tæller stadig med i de 3). Den lille knappenål på hvert Sted minder jer om det.
5. **Vakkelvorn er joker.** Kun Ballade-Zirkies har den. Den dækker et hvilket som helst ikon. Står der vakkelvorn *på selve Udfordringen*, skal der en ægte vakkelvorn til.
6. **Overraskelser.** Trak du en? Gør det, billedet viser – med det samme (se side 2). Træk så et nyt kort.
7. **Sådan vinder man.** Først til 3 Udfordringer. Spil runden færdig, så alle har haft lige mange ture – står det lige, vinder I sammen! Længere spil: først til 5. Tom trækbunke? Bland de brugte kort. Ikke flere Udfordringer? Flest Udfordringer vinder.

Eksempel. *Find Ellie Elephant* kræver klog + modig + kærlig. *Mushroom Marshal* på hånden er modig og klog, men ikke kærlig. *The Lost-Sock Drawer* på din scene er kærlig. Sammen klarer de den! Skuffen bliver liggende, for Steder bliver. »Mushroom Marshal marcherede ind i sokkeskuffen og fandt Ellie, der sov sødt i en stribet sok.«



De ti ikoner



Story Builder – fortællespillet

1–6 spillere | **4+** | **10 min**

1. Giv 5 kort til hver. Vend en Udfordring: Det er den, historien handler om.
2. Skiftes til at lægge et kort og sige én sætning, hvor kortet er med.
3. Historien skal have et **HVEM** (en Zirkie), et **MED HVAD** (et Trick) og et **HVOR** (et Sted).
4. Overraskelser giver historien et twist, som alle skal følge. Et Ballade-kort betyder, at noget går galt – på den sjove måde.
5. Når alle har lagt 3 kort, fortæller den yngste slutningen. Alle vinder. Buk for publikum!

Beat Bedtime – slå sengetiden, sammen

1–5 spillere | **5+** | **15 min**

1. Spil med kortene med billedet opad, og snak sammen. Læg **The Sleepy Moon** ved siden af jer.
2. Spil Quest Match sammen, men med **én fælles scene i midten**, som alle må bruge. Steder bliver ikke liggende.
3. Kan I ikke klare den? Læg 1 kort i midten til den næste, træk 1, og Månen bliver puttet med et tæppe: Stik det øverste kort fra trækbunken ind under hende.
4. Klar **6 Udfordringer**, før hun har fået 6 tæpper og er faldet i søvn, så har I vundet allesammen. Lettere: Hun må få 7 tæpper. Sværere: Klar 7.
5. Overraskelser virker som ellers; »din scene« betyder den fælles scene, og *Where Are the Keys?* giver ikke Månen et tæppe. Spiller du alene? Klar 5; kortet i midten er til din egen næste tur.

Overraskelser – billederne (står også på kortet *What Events do*)



Glitterstorm, Snack O'Clock, Bunny Rain, Fancy-Dress Friday
Ikonet under regnbuen tæller som vakkelvorn, indtil Udfordringen er vundet eller skiftet ud.



Sleepy Grey Day, Shh! Lion's Napping, Moon Hiccups
Ingen skal bruge det ikon på denne Udfordring. (Moon Hiccups: Du vælger selv.) Mindst ét ikon bliver altid tilbage.



The Big Whoosh
Alle giver ét kort til spilleren til venstre.



Where Are the Keys?
Udfordringen lægges nederst i bunken. Vend en ny.



The Big Un-Stitching
Alle lægger ét kort på deres scene.



Everyone's Birthday
Alle trækker et kort.



Five More Minutes
Tag en tur mere!

Til de voksne: Det er historierne, det handler om. Hjælp den yngste med at fortælle sin, vær gavmild med »det tæller!«, og lad Ballade-Zirkierne lave rod. Kortenes navne står på engelsk, men ingen behøver at kunne læse dem: Billederne og ikonerne er hele spillet.