

## Spielvariante: SUPERKÜR

Für diese Variante werden auch die fünf Superkür-Karten unter die anderen Karten gemischt. Die Grundregeln bleiben bestehen, allerdings kann man jetzt Mischfarben bilden.



### Mischfarben bilden:

- Ein roter und ein blauer Delfin können zusammen einen violetten Delfin bilden. Sie können aber natürlich auch einzeln ihre eigene Farbe behalten.
- Ein gelber und ein blauer Delfin können zusammen einen grünen Delfin bilden. Sie können aber natürlich auch einzeln ihre eigene Farbe behalten.



In diesem Beispiel besteht die Formation aus einem gelben Delfin, zwei roten und drei violetten Delfinen. Der dritte violette Delfin wird aus dem blauen Delfin und einem roten Delfin gebildet.

Um das zu schaffen, muss man schon sehr gut aufpassen und kombinieren können. Nur Mut und viel Spaß!

© 2017 Piatnik, Wien • Printed in Austria  
Redaktion: Christian Beiersdorf • [www.projekt-spiel.de](http://www.projekt-spiel.de)  
Illustration: Mia Carlo, Design: GrafikwerkFreiburg  
Wenn Sie zu „Circo Delfino“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:  
Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, 1140 Wien  
oder [info@piatnik.com](mailto:info@piatnik.com).



Like us on 

[piatnik.com](http://piatnik.com)

# CIRCO Delfino

Ein Spiel von  
Carmit Benbenishty

Für 2–6 Spieler ab 6 Jahren  
Piatnik Spiel Nr. 658709



Delfine sind für ihre Verspieltheit bekannt. In diesem Spiel treten sie als tanzende Jonglierartisten auf und bilden auf den Karten immer neue bunte Formationen, die man blitzschnell erkennen muss, um zu gewinnen. Bei der Spielvariante Superkür wird die Herausforderung nochmals gesteigert.

**Spielinhalt:** 66 Karten (61 Delfinkarten mit 1 bis 3 Delfinen, 5 Superkür-Karten mit 4 Delfinen)

## Spielziel

Die Spieler versuchen, im gegenseitigen Wettbewerb, Formationen von jonglierenden Delfinen zu erkennen, die aus mehreren Karten gebildet werden müssen. Eine Formation besteht jeweils aus Delfinen in drei verschiedenen Farben in einer aufsteigenden Reihe – zum Beispiel aus einem blauen Delfin, zwei grünen und drei roten Delfinen. Wer am schnellsten eine Formation erkennt, gewinnt diese Karten, die bei Spielende addiert werden.

## Spielvorbereitung

- Zunächst werden die fünf Superkür-Karten (roter Rand) aus dem Spiel genommen, diese werden erst für die schwierigere Spielvariante Superkür gebraucht. Dann werden alle Delfinkarten gut gemischt und als Nachziehstapel mit der Bildseite nach unten in die Tischmitte gelegt. Die oberste Karte wird offen danebengelegt.
- Der jüngste Spieler beginnt, dann wird im Uhrzeigersinn gespielt.

## Spielablauf

**Wer an der Reihe ist**, zieht eine weitere Karte vom Nachziehstapel und legt sie offen neben die bereits ausgelegte/n Karte/n in der Tischmitte. Nach jeder neuen Karte versuchen alle Spieler gleichzeitig, eine Formation zu entdecken. Ist das nicht der Fall, deckt der nächste Spieler eine weitere Karte auf.

**Eine Formation besteht jeweils aus Delfinen in drei verschiedenen Farben.** Dabei muss die Anzahl in den einzelnen Farben eine aufsteigende Reihe ergeben, zum Beispiel 1–2–3 oder 2–3–4 oder 3–4–5. Die ausgewählten Karten (die Anzahl spielt keine Rolle) dürfen nur Delfine dieser Formation zeigen und keine weiteren Delfine – siehe auch folgende Beispiele:



*Diese drei Karten bilden eine korrekte Formation aus einem grünen Delfin, zwei blauen und drei violetten Delfinen (1–2–3).*



*Diese drei Karten bilden **keine** korrekte Formation, denn sie besteht aus einem roten Delfin, einem grünen Delfin, zwei gelben und drei violetten Delfinen (1–1–2–3).*

**Bunte Joker-Delfine** können jeden anderen Delfin ersetzen. Zum Beispiel ergeben zwei rote Delfine plus ein Joker-Delfin drei rote Delfine.



**Wer zuerst eine Formation entdeckt, ruft laut „ICH HAB’S!“** und zeigt den anderen Spielern die betreffenden Karten.

- **Entsprechen die gezeigten Karten den Regeln**, bekommt der Spieler diese Karten und legt sie in einem Gewinnstapel vor sich ab.
- **Entsprechen die gezeigten Karten nicht den Regeln**, muss der Spieler eine bereits gewonnene Karte abgeben, sofern er schon mindestens eine hat.

Anschließend legt der nächste Spieler eine neue Karte vom Nachziehstapel in die Tischmitte. Das geschieht auch, falls keine Formation gefunden wurde.

## Spielende

Das Spiel endet, nachdem die letzte Karte vom Nachziehstapel gezogen wurde. Das Spiel gewinnt der Spieler, der jetzt die meisten Karten gesammelt hat.