

BIENVENUE AU

CIRQUE

 Un jeu de Trehgrannik pour 2 à 4 joueurs

Venez, venez dans le meilleur cirque de la ville ! Entrez et admirez nos jongleurs, hommes forts, contorsionnistes, clowns, magiciens et mimes ! Qu'attendez-vous ? Entrez sous le grand chapiteau et passez une soirée que vous n'êtes pas prêts d'oublier.

MATÉRIEL DE JEU



1 plateau de jeu recto-verso



36 cartes artiste



56 cartes amélioration



1 carte 1^{er} joueur



4 cartes couleur du joueur



48 cubes d'amélioration



24 disques joueur
(6 pour chaque couleur de joueur)

1

MISE EN PLACE

★ Placez le **plateau de jeu** au milieu de la table, symbole **normal** sur le dessus.

★ Chaque joueur choisi une couleur et prends la **carte couleur du joueur** correspondante.

★ Chaque joueur prend ses **6 disques joueur**, puis en place un sur la case '0' de la **piste de score** et un sur chaque case en bas des **3 pistes développement** sur le plateau de jeu. Remettez les 2 disques joueurs qui restent dans la boîte.

★ Placez les **cartes poster vides** et la **carte poster numéro final** face visible sur le plateau. Mélangez les cartes poster restantes et retirez du jeu 2 cartes choisies aléatoirement. Placez les cartes **poster restantes** face visible entre les 2 cartes vides sur la gauche et la carte numéro final sur la droite.

★ Mélangez les **cartes artiste** et formez une pioche face cachée au milieu de la table. Piochez 3 cartes artiste et placez-les face visible sur le plateau de jeu. Si vous piochez des artistes avec la même spécialité, remplacez-les par

d'autres cartes jusqu'à former une ligne de 3 artistes avec des spécialités différentes. Cette zone est appelée la **piste**.

★ Chaque joueur prend 2 cartes artiste depuis la pioche et les place face visible devant eux. Elles représentent les **caravanes du cirque** des joueurs.

★ Mélangez les **cartes amélioration** et donnez-en 4 à chaque joueur pour former leurs mains. Placez les cartes améliorations restantes en une pile face cachée au milieu de la table.



MISE EN PLACE DU MODE AVANCÉ

Les différences de mise en place pour le mode avancé sont les suivantes :

★ Placez le plateau de jeu symbole **avancé** sur le dessus.

★ Chaque joueur garde les 2 **disques joueur** restants devant lui.

★ Jouez avec **toutes les cartes poster** au lieu d'en retirer deux du jeu.

2

BUT DU JEU

Dans Cirque, les joueurs envoient leurs meilleurs artistes sur la piste. Si votre artiste est meilleur que les précédents, il sera acclamé par le public ; plus il recevra d'applaudissements, plus vous recevrez de points. Après le numéro final, les points seront comptés. Le joueur avec le plus de points sera le meilleur directeur de cirque de la ville et remportera la partie !

Cirque peut être joué en mode normal ou en mode avancé. Voici les règles du mode normal. Vous trouverez les règles du mode avancé page 6.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de Cirque se déroule en **7 tours** correspondant au nombre de cartes poster. Dans l'ordre du tour, chaque joueur fera les 3 **actions** suivantes pendant son tour :

- 1 Billetterie** : Marquez des points bonus pour l'artiste sur le poster.
- 2 Répétition** : Améliorez vos artistes et/ou développez votre cirque.
- 3 Que le spectacle commence !** : Envoyez votre artiste sur la piste pour qu'il réalise son numéro.

1 - BILLETTERIE

Quel artiste vaut le plus de points bonus durant ce tour ?

La **première** carte poster **face visible** de la ligne est la **carte poster active** pour ce tour. Recevez **1 point de victoire (PV)** par **cube d'amélioration** sur les artistes dans votre caravane avec la **spécialité** dessinée sur la carte poster.



Ignorez cette étape pour les 2 cartes poster vides (les 2 premiers tours) et pour la carte poster numéro final (le dernier tour)

2 - RÉPÉTITION

Offrez au public une soirée qu'ils n'oublieront pas ! Présentez les artistes les plus talentueux et les numéros les plus éblouissants ! Améliorez vos artistes et/ou développez votre cirque dans l'ordre de votre choix.

AMÉLIOREZ VOS ARTISTES

Jouez **une ou plusieurs cartes amélioration** depuis votre main et **ajoutez des cubes d'amélioration** aux cartes artistes de votre caravane.



Chaque carte à un **coût** que vous payez en défaussant des cartes amélioration supplémentaires. Créez une pile de défausse au milieu de la table.

Chaque artiste ne peut avoir qu'un seul cube d'amélioration de chaque couleur. Si un artiste doit recevoir un cube d'amélioration supplémentaire de la même **couleur**, rien ne se passe.

3

Inspiration
Ajoutez un à l'un de vos artistes. Le coût de la carte est de **4 moins** le nombre de **cubes d'amélioration** présents sur l'artiste **le plus à droite** sur la **piste**. Le coût minimal est de 0.

Sensation
Regardez le **genre** de l'artiste **le plus à droite** sur la **piste**. S'il correspond à celui de la carte amélioration, ajoutez un à l'un des artistes de **votre caravane**.

Entraînement
Ajoutez un à **tous les artistes** du **genre** indiqué sur la carte.

Talent
Placez cette carte **devant vous** pour le restant de la partie. Chaque fois que vous ajoutez un **nouvel artiste** à votre caravane, regardez son **genre**. S'il correspond à celui de la carte amélioration, ajoutez un à votre nouvel artiste.

Costume
Quand vous jouez une carte avec un symbole choisissez une **spécialité**. Ajoutez un à **tous les artistes** possédants cette spécialité.
Quand vous jouez une carte avec un symbole ajoutez un aux artistes avec une **spécialité différente**. Si vous avez plus d'un artiste avec la même spécialité, ajoutez un cube sur l'un d'eux uniquement.

Contrairement aux autres cartes artistes, le **mime** n'a pas de genre spécifique . Utilisez la carte comme une carte **homme ou femme**, même durant le même tour.

Exemple (partie 1)

Billie joue une carte amélioration entraînement et défausse 2 cartes. Cela autorise Billie à ajouter un cube d'amélioration vert à ses artistes homme. Le jongleur a déjà un cube vert, donc elle ajoute uniquement un cube vert sur son clown homme .

DÉVELOPPEZ VOTRE CIRQUE
Une fois par tour, vous pouvez défausser 2 **cartes amélioration** pour avancer votre disque joueur d'une **case** sur l'une des 3 **pistes de développement** :

Artistes: Cette piste indique le nombre de **cartes artiste** que vous pouvez posséder dans votre caravane. Dès que vous pouvez posséder plus d'artistes que vous en avez devant vous, piochez immédiatement la carte artiste du dessus de la pioche et ajoutez-la à votre caravane.

Améliorations : Cette piste indique le nombre de **cartes amélioration** supplémentaires que vous pourrez prendre à la fin de chaque tour

Points Bonus : Cette piste indique le montant de points bonus que vous marquez à la fin de la partie avec les cubes améliorations que vous avez dans votre caravane.

Exemple (partie 2)
Billie défausse 2 cartes amélioration pour avancer son disque joueur d'une case sur la piste développement des artistes. Cela autorise Billie à posséder 4 artistes dans sa caravane, elle peut donc piocher une carte artiste. Billie ajoute le mime à sa caravane et pose un cube amélioration turquoise dessus, comme indiqué sur la carte amélioration talent .

3 - QUE LE SPECTACLE COMMENCE !
Etes-vous prêt pour commencer votre show ? Voyons ça ! Envoyez vos artistes sur la piste.

Ajoutez un artiste
Choisissez **un** de vos **artistes** et ajoutez-le (avec ses cubes d'amélioration s'il en a) le plus à droite sur la **piste**.

Réalisez les étapes suivantes :

Marquez des PV
Marquez des PV pour votre performance. Pour chaque cube que votre artiste a en commun avec le précédent, marquez **1 PV**. Pour chaque cube que votre artiste possède mais que le précédent n'a pas, marquez **2 PV**. **Retirez** les cubes améliorations de l'artiste précédent et remettez-les dans la réserve.

Retirez les artistes
S'il y a un artiste avec la même **spécialité** dans la ligne, **enlevez** cet artiste et tous les artistes à sa gauche, et placez-les dans la défausse.

Prenez des cartes amélioration
Prenez des cartes amélioration en quantité équivalente au nombre de artistes sur la **piste**, **plus** le nombre de cartes améliorations supplémentaires indiqué par votre position sur la piste de développement.

Piochez une carte artiste
Piochez la **carte artiste** du dessus de la pioche et ajoutez-le à votre **caravane**.

Billie retire les cubes amélioration du magicien et retire le clown précédent et l'homme fort de la piste. Elle pioche 3 cartes amélioration, correspondant au nombre d'artistes restant sur la piste, plus 2 cartes amélioration supplémentaire comme indiqué par sa position sur la piste de développement des améliorations. Pour terminer son tour, elle pioche la carte artiste du dessus de la pioche et l'ajoute à sa caravane.

Une fois que tous les joueurs ont réalisé leurs actions, la **carte poster** du tour en cours est retournée **face cachée** et un **nouveau tour** commence.

LE NUMÉRO FINAL
Durant le dernier tour, chaque joueur réalise son tour **normalement**.

Une fois que tous les joueurs ont terminé leur tour, tous les artistes restants réaliseront le numéro final. Seuls les artistes qui se démarqueront des autres de leur spécialité seront remarqués.

Pour chaque **spécialité**, le joueur dont la caravane possède **l'artiste avec le plus de cubes d'amélioration** marque **3 PV**. S'il y a égalité, le premier joueur dans l'ordre du tour gagne.

S'il n'y a qu'un artiste avec une spécialité particulière, le joueur dont la caravane contient cet artiste marque les 3 PV, même si l'artiste n'a pas de cubes d'amélioration.

FIN DE LA PARTIE
Marquez des points bonus pour les **cubes d'amélioration** selon votre avancée sur la piste de développement (voir 'Développer votre cirque' page 4). Le joueur avec le plus de points de victoire sera le meilleur directeur de cirque et gagnera la partie !

Exemple : A la fin du dernier tour, c'est l'heure du numéro final. Billie a 2 artistes avec plus de cubes d'améliorations que les autres joueurs, un clown et un homme fort, et marque 6 PV. Billie a 6 cubes d'amélioration restant dans son cirque et marque comme indiqué sur la piste de développement, 1 PV pour chaque lot de 3 cubes d'amélioration.

Billie's caravanes du cirque

MODE AVANCÉ

Utilisez la mise en place pour le mode avancé décrit en page 2. Une partie se déroule en **9 tours**. Utilisez les règles du mode normal et ajoutez les règles suivantes :

Durant la **'répétition'** (voir pages 3-4) vous pouvez **défausser une carte amélioration** pour réaliser une des 2 actions suivantes :

Echanger une de vos cartes artiste possédant des cubes d'amélioration avec celle d'un adversaire ou sur la piste. L'artiste échangé ne **peut pas** avoir plus de cubes d'amélioration que votre artiste. S'il y a maintenant un artiste avec la même spécialité sur la piste, défaussez cet artiste et tous les artistes à sa gauche.

Retirer 2 cubes d'amélioration de l'artiste de la piste le plus à droite.

Vous ne pouvez effectuer chaque action qu'**une fois** par partie. Vous pouvez l'indiquer en plaçant un de vos **disques joueur** sur l'emplacement concerné sur le plateau.

CRÉDITS
CONCEPTION : Trehgrannik • ILLUSTRATIONS : Davi Hammer • CHEF DE PROJET : Rudy Seuntjens
DIRECTEUR ARTISTIQUE : Rafaël Theunis • LIVRET DE REGLES : Akha Hulzebos • EDITION ET CONTROLE QUALITE : Eefje Gielis
TRADUCTION : Erwan Giacometti

S'il y a un problème avec ce produit, contactez le vendeur auprès duquel vous avez acheté ce jeu, ou contactez nos service client à amuzagames.com

Produit par Wingo Games - 4th Road Hengyu - Sandong Digital Industry Zone Huicheng District - Huizhou City - Guangdong Province - Chine
Publié par Amuza BV - Paterstraat 51 - 2300 Turnhout - Belgique