

Vous venez d'être nommé directeur de cirque. A l'aide des membres de votre troupe, vous devez préparer le plus beau spectacle. Chaque membre a un rôle défini. Pour combler les éventuelles lacunes de votre troupe, vous aurez la possibilité de recruter d'autres artistes. Une seule de ces recrues peut déclencher une réaction en chaîne et vous aider à réaliser un show qu'aucun autre cirque ne pourra égaler. A vous de faire les bons choix. Que le spectacle commence !

- Contenu**
- 45 cartes
 - 23 pions recrutement
 - 30 pions score
 - 5 pions recrutement et spectacle (Scout & Show)
 - Pion premier joueur
 - Règle du jeu

1. But du jeu

Les joueurs essaient de rassembler et de poser une série de cartes plus forte que celle des autres joueurs pour gagner des points. Il y a autant de manches que de joueurs. Le gagnant est celui qui aura remporté le plus de points à la fin de la partie.

2. Mise en place

- Les joueurs choisissent un premier joueur. Ce joueur prend le pion premier joueur.
 - Le premier joueur peut, par exemple, être celui qui a tiré la carte avec les deux numéros 1 et 2 au début du tour.
 - En fonction du nombre de joueurs, les cartes indiquées ci-dessous sont remises dans la boîte.
- | | | |
|---|--|--|
| à 3 joueurs
Les cartes avec un "10" inscrit dessus (9 cartes) | à 2 ou à 4 joueurs
La carte avec un "9" et un "10" inscrits dessus (1 carte) | à 5 joueurs
Pour des parties à cinq joueurs, toutes les cartes sont utilisées. Ne rangez aucune carte dans la boîte. |
|---|--|--|
- Les joueurs prennent autant de pions "recrutement et spectacle" qu'il y a de joueurs dans la partie. Tous les pions "recrutement et spectacle" qui ne sont pas utilisés sont remis dans la boîte.

3. Préparer une manche



- Les pions recrutement sont placés au centre de la table.
- Tous les joueurs reçoivent chacun un pion "recrutement et spectacle".
- Les cartes sont mélangées et distribuées aux joueurs. À trois joueurs, chaque joueur reçoit 12 cartes, à quatre joueurs, chaque joueur reçoit 11 cartes et à cinq joueurs, chaque joueur reçoit 9 cartes. Quand les joueurs mélangent les cartes, ils s'assurent de mélanger la position des cartes dans le jeu ainsi que l'orientation (haut et bas) des cartes.

⚠ Les joueurs ne doivent pas prendre les cartes en mains avant que toutes les cartes aient été distribuées.

- Une fois que toutes les cartes ont été distribuées, les joueurs prennent leurs cartes en main de manière à ce que les autres joueurs ne puissent pas voir le devant de vos cartes.
- Les joueurs prennent les cartes en main de manière à voir le grand numéro en haut à gauche. À partir de ce moment, ces numéros en haut à gauche seront appelés la main des joueurs.

⚠ Pendant une manche, les joueurs ne sont pas autorisés à réorganiser (vers la gauche ou vers la droite) ou à changer l'orientation (haut ou bas) des cartes de leur main.

- Ce n'est qu'au début d'une manche (immédiatement après que les joueurs ont pris connaissance de leur main) que les joueurs peuvent changer l'orientation et uniquement l'orientation des cartes (haut ou bas) de toutes leurs cartes.
1. Les joueurs récupèrent leurs cartes
 2. Les joueurs peuvent retourner leurs cartes
 3. Les joueurs placent les cartes en éventail dans leur main

4. À son tour

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur. Pendant son tour, le joueur doit choisir et réaliser l'une des actions suivantes.

- A. Spectacle**
- B. Recrutement**
- C. Recrutement et spectacle** (Une seule fois par joueur et par manche)

A. Spectacle

Le joueur prépare une série de cartes dans sa main et la place devant lui, sur la table. Cette action est le "spectacle". Si le joueur choisit de faire un "spectacle" alors il doit suivre les deux règles ci-dessous.

Règle 1

Si le joueur ne fait son "spectacle" qu'avec une carte, il peut choisir n'importe quelle carte de sa main. Si la représentation est composée de plus d'une carte, le joueur doit jouer une série de cartes.

Qu'est-ce qu'une série de cartes ?



Règle 2

La série des cartes en jeu - posée sur la table - est appelée "la série active". S'il n'y a pas de série active, le joueur dont c'est le tour peut jouer n'importe quelle série de son choix. (⚠ Au début d'une manche, il n'y a pas de série active). S'il y a une série active, le joueur doit montrer une série plus forte que la série active.

Comment savoir quelle série est la plus forte ?

Premièrement, le joueur doit vérifier de combien de cartes la série active est composée.

La série qui comporte le plus de cartes est la série la plus forte. Si la série du joueur a plus de cartes que la série active, il peut faire le spectacle en montrant ses cartes. En revanche, s'il y a moins de cartes dans sa série que dans la série active, il ne peut pas faire le spectacle.



Ensuite, le joueur vérifie le type de série de cartes.

S'il y a autant de cartes dans les deux séries, une série de cartes avec des numéros identiques est plus forte qu'une suite de numéros. Si la série active est une suite, le joueur peut faire le spectacle avec une série de cartes identiques. Cependant, si la série active est une série de cartes identiques, le joueur ne peut pas faire le spectacle avec une suite.



Enfin, le joueur compare les numéros dans les séries.

Si le nombre de cartes et le type de série sont identiques, les joueurs comparent le plus petit numéro dans chaque série. Si le numéro de la carte du joueur est plus grand, il peut faire le spectacle avec sa série de cartes. Si le numéro de la carte du joueur est plus petit, ou si les cartes ont le même numéro, le joueur ne peut pas faire le spectacle.



▼ Si le joueur peut faire le spectacle, il retourne les cartes de la série active et les place près de lui. Ces cartes lui rapportent des points de victoire en fin de partie.

▼ La série de cartes que le joueur a utilisé pour faire son spectacle devient la nouvelle série active et le joueur est le "propriétaire" de cette série.



B. Recrutement

Le joueur prend une carte de la série active (s'il y a plus d'une carte, il prend une carte à l'une des extrémités de la série) et il la place n'importe où dans sa main. Il peut également changer l'orientation de la carte (haut et bas). Cette action s'appelle "recrutement".



Le joueur peut uniquement prendre les cartes qui se trouvent aux extrémités de la série.

▼ Le propriétaire de la série active prend un pion recrutement au centre de la table et le place près de lui. (Considérez qu'il y a une quantité illimitée de pions recrutement. S'il en manque, les joueurs utilisent ce qu'ils veulent pour remplacer ces pions).

▼ Après le "recrutement", tant qu'il reste au moins une carte dans la série active, cette série reste la série active et le propriétaire ne change pas. S'il n'y a plus de carte dans la série active, le joueur suivant peut faire le spectacle avec la série de son choix.

C. Recrutement et spectacle

▼ En plaçant son pion recrutement et spectacle au milieu de la table, le joueur peut faire le spectacle avec sa série immédiatement après avoir fait le "recrutement" dans la série active.



▼ Chaque joueur peut utiliser son pion "recrutement et spectacle" une seule fois par manche.

5. Fin de la manche

▼ Si l'un des joueurs remplit l'une des conditions suivantes, la manche s'arrête immédiatement.

- Le joueur n'a plus de carte en main après avoir fait un spectacle.
- Si tous les joueurs se contentent de recruter et qu'aucun autre joueur ne peut faire de spectacle après le dernier spectacle.

6. Calcul du score

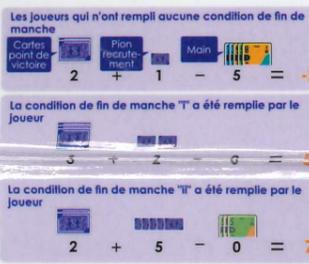
▼ Les joueurs prennent leurs pions score et calculent leur score.



- Chaque carte récupérée (et retournée) ainsi que chaque pion recrutement rapportent un point.

- Les joueurs perdent un point pour chaque carte qu'ils ont en main. Le joueur qui a rempli la condition "II" ne perd aucun point.

- Le pion recrutement et spectacle et la série active n'entrent pas en compte dans le calcul du score.



7. Fin de la partie

▼ Le joueur à la gauche du premier joueur de la manche précédente prend le pion premier joueur et joue en premier. Les pions recrutement sont replacés au centre de la table et chaque joueur récupère son pion recrutement et spectacle. Les joueurs préparent une nouvelle manche.

▼ Après avoir joué autant de manches qu'il y a de joueurs dans la partie, les joueurs additionnent leurs points. Le joueur qui comptabilise le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, les joueurs partagent la victoire.

Règle à deux joueurs

▼ Lors de l'étape "3. Préparer une manche", chaque joueur reçoit 3 pions recrutement. Les pions recrutement et spectacle ne sont pas utilisés.

▼ Les deux joueurs reçoivent chacun 11 cartes. Après la distribution des cartes, reste 22 cartes lors de la première manche. Les cartes restantes sont placées sur le côté pour être distribuées lors de la seconde manche.

▼ Durant leur tour, les joueurs peuvent, soit faire un spectacle, soit faire un recrutement. Ils ne peuvent pas faire de spectacle et de recrutement dans le même tour. Quand un joueur fait un recrutement, il doit placer l'un de ses pions recrutement au centre de la table. S'il ne peut pas placer de pion recrutement, alors il ne peut pas faire de recrutement. S'il peut faire un recrutement, c'est à nouveau son tour.

▼ Si un joueur remplit l'une des conditions suivantes, la manche s'arrête immédiatement. i. Le joueur n'a plus de carte après avoir fait un spectacle. ii. Après le spectacle de l'un des joueurs, l'autre joueur ne peut pas faire de spectacle ou de recrutement.

▼ Le joueur qui n'était pas premier joueur pour la manche précédente, devient premier joueur pour la manche en cours. Les joueurs se réfèrent à l'étape "3. Préparer une manche". Lors de la deuxième manche, chaque joueur reçoit 3 pions recrutement et 11 cartes (parmi les cartes restantes de la première manche).

ver. 1.2

Auteur: Kei Kajino

Visuels: Jun Sasaki, Rie Komatsuzaki

Assistants de production: Keiko Inagaki

Traduction: Lénaïck Petitjean

Collaboration: Jonathan Apilado, Laura Grundmann, Hiroko Izumida,

Yoshihiro Ura, Fumihiko Kanaya, Yoshihiro Shindo, Tomoaki Tsuchie,

Hisanori Hiraoka, Dan Yamamoto

Éditeur: Oink Games Inc.

oinkgames.com

Attention

- ▼ Ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans. Contient de petits éléments. Risque d'étouffement.
- ▼ Ne pas exposer à la chaleur ou à un environnement humide. Cela peut endommager le matériel.
- ▼ À conserver loin des flammes. Risques de détérioration ou d'incendie.