

DELOYAL CIRCUS

Auteur :Patrick BRAUD 10 avril 2009

C'est un jeu d'une heure et demi, de deux à cinq joueurs, à partir de 8 ans.

CONTENU :

1 règle du jeu, 1 tableau de calcul d'applaudissements, 5 plateaux individuels représentant un chapiteau, 5 boîtes « roulotte », 95 cartes « public », 45 cartes « numéro », 14 cartes « avis », 3 cartes « Mr Loyal », 3 cartes « orchestre », 3 cartes « ménagerie », 5 cartes « souvenir » et 1 carte « premier joueur ».

BUT DU JEU :

Vous devez essayer de rentabiliser votre cirque en le remplissant avec des cartes de public qui, en applaudissant, vous fera gagner des points de victoire et qui vous fera aussi gagner de l'argent en payant leur entrée, en achetant des souvenirs ainsi qu'en visitant la ménagerie. Il vous faudra aussi des numéros d'artistes qui multiplieront les applaudissements, sans oublier Mr Loyal et l'orchestre qui motiveront le public à applaudir.

PRINCIPE DU JEU :

Les quatre premiers tours de jeu sont des tours d'enchère. On retourne face visible une carte sur chacun des six emplacements du plateau central. Parfois, il faut en mettre deux par emplacement. Cela dépend des tours. Chaque joueur mise ensuite en cachette une somme d'argent afin d'acquérir ces cartes. La plus forte enchère choisit en premier, etc. Attention toutefois à ne pas tout dépenser en une fois la somme reçue au départ car sans argent, pas de carte. Ces cartes sont placées ensuite sur les plateaux individuelles sur leurs emplacements. Elles représentent soit du public, des numéros de cirques, des événements, un orchestre, un monsieur loyal, une ménagerie ou des souvenirs à acheter. Votre cirque va donc se remplir petit à petit et au cinquième tour qui est un jour de spectacle, il va vous rapporter des points de victoire mais aussi de l'argent afin de continuer à acheter d'autres cartes.

Le jour du spectacle, après avoir reçu l'argent du public présent, vous classez vos numéros dans l'ordre que vous voulez les faire apparaître puis chacun retourne son premier. Sur la carte il y a un chiffre multiplicateur (la valeur des artistes). Ce chiffre doit être multiplié par le nombre de points d'applaudissements présent sur les cartes de public. Le plus fort résultat gagne un point de victoire. On procède ainsi jusqu'à épuisement des numéros. Vous devez ensuite payer vos artistes.

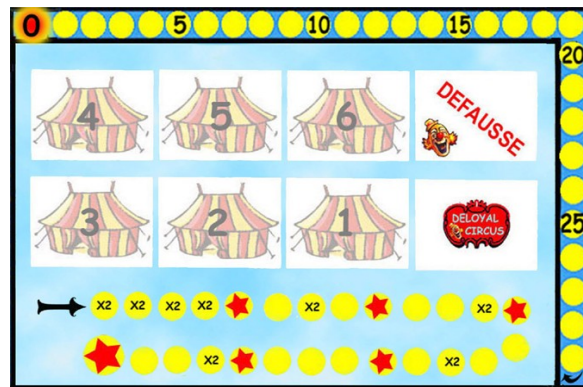
Afin de faciliter les différents décomptes il existe sur chaque plateau un compteur d'applaudissements qu'il vous suffit de mettre à jour au fur et à mesure que vous posez des spectateurs. De la même manière, vous tenez aussi à jour l'argent qu'ils vous rapportent les jours de spectacle. Un tableau à la fin des règles vous donne même les résultats de toutes vos multiplications possibles.

Vous passez à nouveau à trois ou quatre tours d'enchère avant un nouveau spectacle, etc jusqu'au sixième et dernier spectacle. Celui qui a le plus de spectateurs reçoit trois points de victoires en plus, celui qui a le plus de numéros différents parmi les huit catégories présentes reçoit 2 points de victoires en plus et celui qui a le plus d'argent en reçoit un. Le plus fort total gagne la partie.

Un des cinq plateaux individuels :



Le plateau compte tours et points de victoire :



Une roulotte pour cacher son argent :



Quelques cartes :

