

THE MAGNIFICENT

RÈGLES DU JEU



Mesdames, mesdemoiselles, messieurs, petits et grands :

*Les Magnifiques sont enfin là !
Prenez vos tickets, soyez confiants,
Vous n'avez jamais vu un clown comme ça.
Sous le chapiteau et en musique,
Nos artistes se jouent des lois de la physique !
Ce soir, sur une piste enflammée,
préparez-vous :
C'est un spectacle que vous n'oublierez jamais.*



MATÉRIEL

PLATEAU DE JEU



4 PLATEAUX JOUEURS



DÉS

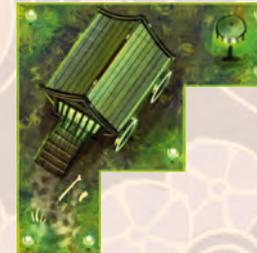


EFFETS SPÉCIAUX (GEMMES)



TUILES CAMPMENT

12 (GRANDES)



16 (PETITES)



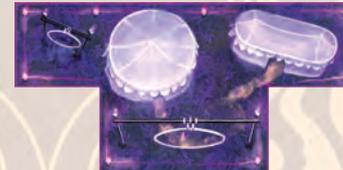
12 (GRANDES)



16 (PETITES)



12 (GRANDES)



16 (PETITES)



CARTES MAÎTRE DE CÉRÉMONIE

56

DOS :



(EXEMPLE)

CARTES AFFICHE (AFFICHES)

54

DOS :



(EXEMPLE)

AFFICHES DE DÉPART (6)

WAGONS



PIONS TALENT



JETONS SUIVI DES SCORES



PIONS CHAPEAU



TUILES TALENT

12

DOS



(EXEMPLE)

SÉPARATEUR EN PLASTIQUE



CHAPITEAUX

16

DOS :



(EXEMPLE)

PIÈCES

16

12

8

4

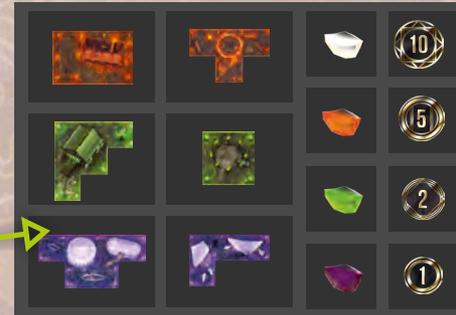


MISE EN PLACE DU PLATEAU

1 Placez le **plateau de jeu** au centre de la table.

2 Préparez des réserves de :
 - **Pièces**, triées par valeur
 - **Gemmes**, triées par couleur
 - **Tuiles Campement**, triées par type.

Rangez ces éléments de jeu dans des compartiments distincts du **séparateur en plastique**. Cette boîte constitue la réserve générale et doit être placée à portée de tous les joueurs.



3 Choisissez aléatoirement le **premier joueur** en lançant les **dés**. Selon le nombre de joueurs, utilisez le nombre de **dés** indiqué ci-dessous (vous pouvez également vous référer au tableau sur le plateau de jeu). Rangez le reste des dés dans la boîte. Le premier joueur lance tous les dés et les place sur le **CHAPITEAU PRINCIPAL**.

- **Partie à 2 joueurs** : 3 oranges, 3 verts, 3 violets et 2 transparents.
- **Partie à 3 joueurs** : 4 oranges, 4 verts, 4 violets et 3 transparents.
- **Partie à 4 joueurs** : Tous les dés

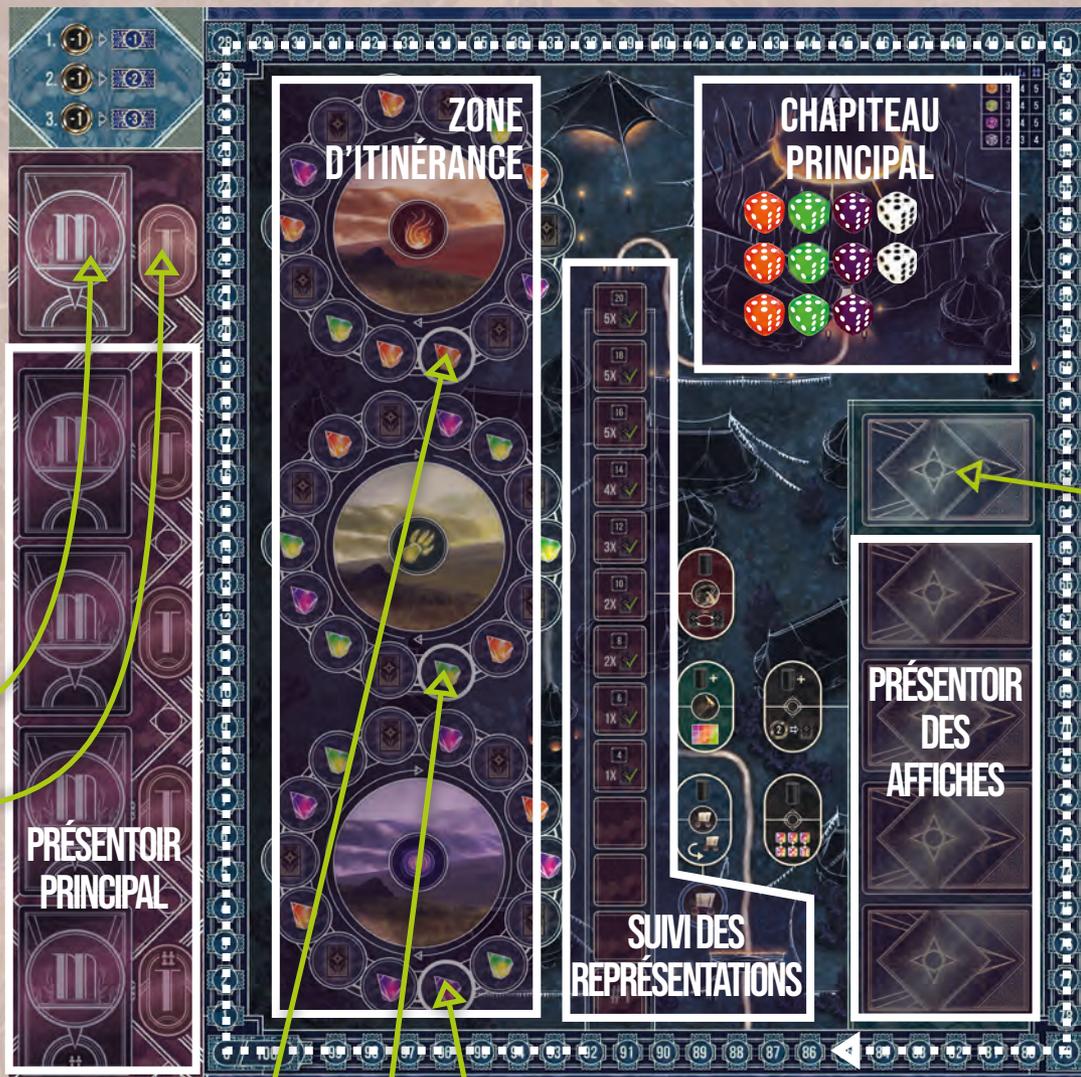
4 Pour l'instant, mettez de côté les 16 **cartes Maître** comportant un chiffre romain, I-IV (sur le coin en bas à gauche de la carte).

(exemple)
 Mélangez le reste des **cartes Maître** et toutes les **tuiles Talent** et placez les deux pioches ainsi constituées face cachée sur les emplacements correspondants.

Piochez des cartes Maître et des tuiles Talent et disposez-les face visible sur les emplacements dédiés du **PRÉSENTOIR PRINCIPAL**.

- **Partie à 2 ou 3 joueurs** : Remplissez les 3 premiers emplacements (3 cartes et 3 tuiles).
- **Partie à 4 joueurs** : Remplissez tous les emplacements (4 cartes et 4 tuiles).

RETENEZ LE NOM DES DIFFÉRENTES ZONES DU PLATEAU DE JEU ET DU PLATEAU JOUEUR. LA SUITE DES RÈGLES Y FERA RÉFÉRENCE.



7 Mettez de côté les **affiches de départ** (dos vert) pour le moment. Mélangez les **affiches restantes** pour créer une pioche. Placez cette pioche sur l'emplacement dédié du plateau de jeu.

Piochez 4 affiches et placez-en une face visible sur chaque emplacement du **PRÉSENTOIR DES AFFICHES**.



5 Disposez les trois **wagons** sur leur **case de départ** (cerclée de blanc) de la **ZONE D'ITINÉRANCE** (un wagon par roue). Les wagons doivent regarder vers la gauche (ils se déplacent dans le sens horaire).



6 Disposez aléatoirement un **chapiteau** face visible sur chacune des 15 cases avec un symbole d'affiche (5 par roue) dans la **ZONE D'ITINÉRANCE**.

Rangez le reste des chapiteaux dans la boîte.

MISE EN PLACE DES PLATEAUX JOUEUR

1

Choisissez chacun une couleur et prenez les éléments suivants de cette couleur :

- 1 jeton suivi des scores à placer sur la case 0/100 de la piste de SUIVI DES SCORES. Déplacez le marqueur à chaque fois que vous gagnez des points de ticket (= points).

- 2 pions Chapeau. Le premier joueur place un de ses pions Chapeau sur la case #1 du SUIVI DES REPRÉSENTATIONS. Le joueur assis à sa gauche place un de ses pions Chapeau sur la case au-dessus et ainsi de suite. Chaque joueur place son autre pion Chapeau en face de lui.

2

Distribuez aléatoirement un **plateau Joueur** à chaque joueur.

Attention : Les joueurs doivent s'assurer que la **face A** est visible ! Chaque plateau Joueur est identifié par un chiffre romain. Lors de votre première partie, chaque joueur prend les quatre **cartes Maître** du même numéro que son plateau (parmi les cartes mises de côté lors de la *Mise en place du plateau*). Lors d'une partie à moins de quatre joueurs, toutes les *cartes Maître de départ* restantes sont **mélangées à la pioche**.

3

Mélangez les **affiches de départ** (dos vert) face cachée et distribuez-en une aléatoirement à chaque joueur (face visible). Rangez le reste des affiches de départ dans la boîte.

4

Chaque joueur organise sa ZONE DE JEU de la manière suivante :

- Placez votre **affiche de départ** face visible juste au-dessus de votre **chapiteau de départ** en haut à gauche de votre plateau Joueur.
- Placez vos **cartes Maître** face visible en dessous de votre plateau de jeu.
- Prenez votre **réserve de départ** :
 - Gemmes :** 1 de chaque (orange, verte, violette et transparente) et placez-les dans les emplacements dédiés de votre RÉSERVE.
 - 6 pièces** et 1 **pion Talent** que vous placerez à côté de votre plateau Joueur (avec votre pion Chapeau).
 - Attention :** Le premier joueur doit donner 1 pièce à celui qui jouera en dernier.

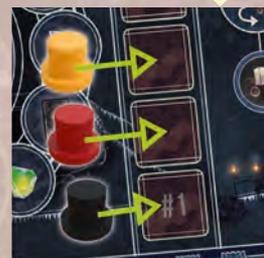
5

Choisissez une **tuile Talent** : Selon le nombre de joueurs, tirez un certain nombre de **tuiles Talent** de la pioche (*en plus de celles déjà tirées au cours de la mise en place du plateau*) et placez-les face visible sur la table :

- Partie à 2 ou 3 joueurs :** 3 tuiles
- Partie à 4 joueurs :** 4 tuiles

En commençant par le joueur à droite du premier joueur et dans le sens antihoraire, choisissez chacun une de ces tuiles et placez-la face visible sur l'emplacement le plus à gauche de votre ZONE DES TALENTS.

Dans une partie à 2 joueurs, la tuile restante est mélangée à la pioche.



Dans cette partie à 3 joueurs, le joueur noir est le premier joueur, il est suivi du joueur rouge et enfin du jaune.

Numéro de plateau Joueur

Face du plateau Joueur

Affiche de départ

Réserve de départ

Cette joueuse se voit attribuer le plateau Joueur « II » et s'assure que la face A de celui-ci est visible.

Elle prend également toutes les cartes Maître « II ».



ZONE DES AFFICHES

Chapiteau de départ (imprimé)

ZONE DES CHAPITEAUX



CAMPEMENT

RÉSERVE

ZONE DES TALENTS



Cartes Maître de cérémonie (marquées « II »)

MISE EN PLACE AVANCÉE : Après votre première partie, vous aurez sûrement envie de vous essayer à une partie un peu plus complexe. Voici quelques variantes pour la mise en place des cartes Maître et/ou des plateaux Joueur.

- **Mise en place alternative des plateaux Joueur :** Chaque joueur choisit s'il veut utiliser le **côté A** ou le **côté B** de son **plateau Joueur** (les réserves de départ et le placement des Campements bonus sont différents). *Note : Le plateau Joueur II a un chapiteau dans sa réserve de départ du côté B. Le joueur avec ce plateau prend le chapiteau en trop de la Mise en place du plateau et le place sur n'importe quelle case vide de la ZONE DES CHAPITEAUX. Il obtient immédiatement le bonus indiqué sur la case choisie (affiche + pièces / gemmes / Talent / points) - voir détails page 5.*

- **Mise en place alternative des cartes Maître :** Ne laissez aucune carte Maître de côté lors de la *mise en place du plateau*. Quand chaque joueur a reçu une affiche de départ aléatoirement, distribuez 5 cartes Maître aléatoirement à chaque joueur de la pioche. Chaque joueur place ces cartes dans sa main. Tous les joueurs choisissent une des cartes qu'ils viennent de recevoir et la placent en même temps dans leur ZONE DE JEU. Chacun donne les cartes restantes à son voisin de gauche. Répétez ces étapes 3 fois, jusqu'à ce que chaque joueur ait choisi 4 cartes Maître. Mélangez le reste des cartes à la pioche.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie se joue en 3 **manches**. Lors de chaque manche, les joueurs jouent 4 **tours** chacun. Le but du jeu est de gagner le plus de tickets (points) pour son spectacle. Les points se gagnent principalement en organisant des spectacles et en remplissant les objectifs des cartes Maître. Les joueurs doivent développer leur **CAMPEMENT** (pour engager des artistes), se déplacer (obtenir des effets spéciaux, monter des chapiteaux et promouvoir leurs spectacles avec des affiches) et organiser des spectacles (gagner des points et des pièces). À la fin de chaque manche, tous les joueurs gagnent une nouvelle carte Maître. Ils choisissent ensuite laquelle de leurs cartes Maître (une seule) leur fera gagner des points pour ce tour. Les cartes Maître représentent les décisions que prend Mr Loyal, le Maître de cérémonie (le joueur), et qui lui font gagner des points. Au cours de la partie, les joueurs lancent des dés afin d'accumuler assez de puissance pour faire les actions qu'ils souhaitent. **Attention** cependant : la puissance des actions que vous pourrez effectuer augmente avec la valeur totale de vos dés de la même couleur, mais c'est aussi le prix que vous devrez payer en pièces à la fin de la manche !

Les joueurs jouent l'un après l'autre dans le sens horaire en commençant par le premier joueur. Quand c'est à vous de jouer, suivez ces 3 étapes dans l'ordre :

1. PRENEZ UN DÉ

Choisissez un dé sur le **CHAPITEAU PRINCIPAL** et placez-le sur n'importe quelle carte Maître vide de votre **ZONE DE JEU**. À la fin de chaque manche, vous aurez un dé sur chacune de vos 4 cartes.

En haut de la carte choisie, il y a un bonus que vous pouvez, **si vous le souhaitez**, utiliser **une seule fois n'importe quand** au cours de votre tour (sauf exception). Pour plus de détails sur les bonus, voir page 8.

2. CALCULEZ VOTRE PUISSANCE

Votre puissance actuelle est égale à la **valeur du dé que vous avez choisi pendant ce tour + la valeur de tous les dés de la même couleur** que vous avez pris pendant les tours précédents de cette manche (ceux sur vos cartes Maître). Vous utilisez cette puissance en effectuant des actions (voir ci-dessous).

Vous pouvez maintenant, **si vous le souhaitez**, défausser des gemmes de la même couleur que le dé pour augmenter votre puissance. Celle-ci **augmente de 2** par gemme défaussée. **Les gemmes transparentes peuvent être utilisées comme des gemmes de n'importe quelle couleur.**

Dés transparents : Si vous avez choisi un dé transparent, utilisez-le comme un dé de la **couleur de votre choix** (orange, vert ou violet). Pour calculer votre puissance, ajoutez-y la valeur de tous les dés de la **couleur choisie**. **Attention** : Un dé transparent s'ajoute uniquement au calcul de votre puissance pour le tour au cours duquel vous l'avez pris. Un dé transparent posé sur une carte Maître lors d'un tour précédent ne compte jamais dans votre puissance.

3. CHOISISSEZ UNE (et pas une de plus) DES 3 ACTIONS SUIVANTES :

CONSTRUIRE

SE DÉPLACER

SE PRODUIRE



Les règles détaillées de ces trois actions sont précisées ci-dessous.

Les **Talents** sont très importants dans ce jeu. Lors de votre tour, vous pouvez utiliser des **emplacements de Talent** (tuiles Talent ou emplacements de Talent sur votre plateau Joueur) pour débloquent des compétences particulières. Les Talents spéciaux sont décrits page 6.



Anna prend un dé orange dont la valeur est 3. Elle y ajoute la valeur de ses autres dés orange pour une puissance totale de 8. Le bonus de la carte choisie lui permet d'augmenter sa puissance de 2 s'il est utilisé avec un dé orange. Sa puissance est donc augmentée à un total de 10.



Lors du tour suivant, Anna choisit un dé transparent pour l'utiliser comme un dé orange. Elle y ajoute la valeur de ses deux autres dés orange pour une puissance totale de 11. Elle défausse ensuite 2 gemmes orange pour augmenter sa puissance de 4, ce qui lui octroie une puissance totale de 15.



ACTION A : CONSTRUIRE

En utilisant votre action pour « Construire », vous étendez votre Campement à l'aide de tuiles Campement. Appliquez les règles suivantes :

- Choisissez un des « niveaux de construction » indiqués sur le côté gauche de votre plateau Joueur. Votre puissance actuelle doit être égale ou supérieure à la puissance requise pour cette construction. Petit carré = petite tuile Campement (recouvre 4 cases de votre CAMPEMENT) ; Grand carré = grande tuile Campement (recouvre 6 cases).
- Prenez les tuiles Campement correspondantes dans la **Réserve Générale**. Vous pouvez uniquement construire des tuiles Campement de la **couleur du dé choisi** pour ce tour.
- Placez la première tuile Campement que vous construisez n'importe où dans votre CAMPEMENT. Toutes les tuiles suivantes devront être placées de manière à avoir au moins un bord (une case) commun avec une tuile déjà placée.
- Vous pouvez placer les tuiles Campement dans n'importe quel sens (et même les retourner). Une fois placée, une tuile ne peut être ni déplacée, ni pivotée, ni retournée.
- Si vous recouvrez des **cases Bonus**, vous obtenez immédiatement le bonus indiqué (voir page 8).
- Si vous construisez plus d'une tuile Campement lors du même tour vous pouvez les prendre et les construire dans l'ordre de votre choix. Prenez le(s) bonus de la première tuile avant de choisir et de construire les suivantes.



Lors du premier tour de Carla, elle choisit de « Construire ». Avec le dé vert et les gemmes défaussées, elle a une puissance de 10 (6+4). Elle peut donc prendre des tuiles Campement vertes dont la valeur totale ne dépasse pas 10. Elle décide de construire deux tuiles Campement, une grande et une petite, pour une puissance nécessaire de 9. Elle obtient ainsi deux bonus : un pion Talent et deux pièces.

« Niveau de construction » choisi (une grande tuile et une petite)

Cases Bonus

Note : Si la réserve générale d'un type de tuiles Campement est épuisée, vous ne pouvez plus construire ces Campements.



ACTION B : SE DÉPLACER

Si vous choisissez l'action « se déplacer », avancez le wagon de la **couleur de votre dé** sur sa roue dans le **sens horaire**. Déplacez le wagon d'un nombre de cases égal ou inférieur à la valeur de votre puissance.

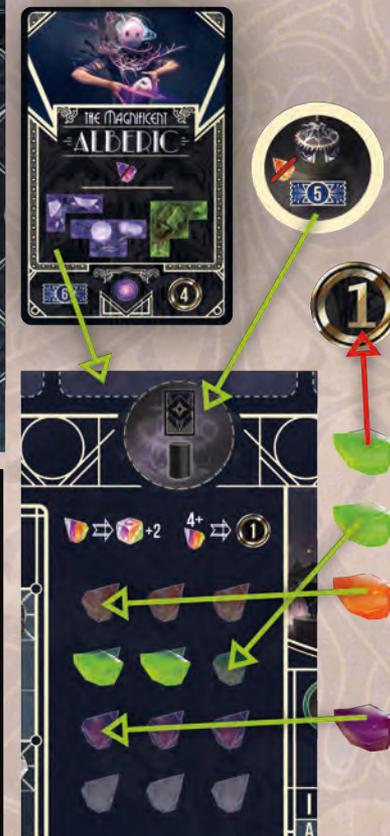
Gemmes et affiches : Vous obtenez une gemme ou une affiche pour chaque symbole correspondant sur lequel le wagon passe ou s'arrête. Il n'est possible d'obtenir une affiche que si le chapiteau la recouvrant a déjà été ramassé.

Chapiteau : Pour ramasser un chapiteau, **votre déplacement doit se terminer** sur celui-ci (et vous ne pouvez plus vous déplacer durant ce tour).

Ben choisit de « se déplacer » avec un dé vert et une puissance de 8. Il peut déplacer le wagon vert de 8 cases maximum.

Il décide de s'arrêter sur le chapiteau 7 cases plus loin et de le ramasser. Il remporte également 4 gemmes : 2 vertes, 1 violette et 1 orange.

Il place le chapiteau sur une case de sa ZONE DES CHAPITEAUX et prend les bonus (une affiche et un pion Talent). Les gemmes rejoignent sa RÉSERVE. Comme il a déjà 2 gemmes vertes, il doit défausser une gemme verte contre une pièce.



Gagner des Gemmes

Quand vous gagnez une gemme, placez-la sur un espace vide correspondant de votre RÉSERVE.

Vous ne pouvez pas stocker plus de 3 gemmes de chaque type. Si vous gagnez une gemme que vous ne pouvez pas stocker, vous remportez 1 pièce à la place. *Attention, vous ne pouvez pas défausser volontairement de gemmes pour gagner des pièces.*

Gagner des chapiteaux

Quand vous ramassez un chapiteau, placez-le sur n'importe quel espace disponible de votre ZONE DES CHAPITEAUX (vous ne pouvez pas recouvrir le chapiteau imprimé à gauche). Gagnez immédiatement le bonus indiqué sur l'emplacement (voir page 8).

Note : Vous ne pouvez pas ramasser plus de 4 chapiteaux. Vous pouvez quand même finir votre déplacement sur un chapiteau sans le ramasser.

Gagner des affiches

Chaque fois que vous gagnez une affiche, piochez une carte Affiche ou choisissez une affiche déjà dévoilée du PRÉSENTOIR DES AFFICHES. Piochez dans ce cas une nouvelle carte Affiche pour remplir l'emplacement vacant. Placez l'affiche que vous avez prise sur un emplacement vide de votre ZONE DES AFFICHES (il n'est pas obligatoire qu'elle soit attachée à un chapiteau).

Note : Si les 5 emplacements de votre ZONE DES AFFICHES sont tous occupés (et uniquement dans ce cas), vous avez 3 options :

A) remplacer une affiche et défausser l'affiche remplacée, B) défausser l'affiche que vous venez de prendre ou C) ne pas prendre d'affiche du tout.



ACTION C : SE PRODUIRE

L'action « se produire » vous permet d'organiser des représentations qui remplissent les objectifs de vos affiches et de vos chapiteaux pour gagner des points et des pièces.

Attention : La couleur du dé utilisé pour cette action n'a pas d'importance, seule la puissance est prise en compte. Suivez les étapes suivantes :

1 La première fois que vous choisissez cette action lors d'une manche, prenez votre **pion Chapeau** sur le plateau de jeu et placez-le sur une **case libre** du SUIVI DES REPRÉSENTATIONS requérant une **puissance inférieure ou égale à la vôtre**.

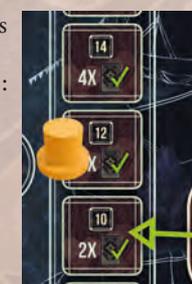
Si vous choisissez cette action une deuxième fois au cours de la même manche, prenez cette fois-ci le pion Chapeau de votre ZONE DE JEU. Si vous vous « produisez » plus de deux fois dans la même manche, déplacez un de vos pions Chapeau sur la nouvelle case (même si celle-ci est en dessous de la case où vous vous trouvez déjà).

2 Résolez jusqu'à autant d'affiches que ce qui est indiqué sur la case choisie. Vous pouvez choisir de ne résoudre aucune affiche. Pour résoudre une affiche, les **conditions suivantes** doivent être remplies :

- Il doit y avoir un **chapiteau juste en dessous** de l'affiche. *N'oubliez pas que la case à gauche de votre ZONE DES CHAPITEAUX a déjà un chapiteau imprimé que vous pouvez utiliser avec l'affiche au-dessus.*
- Au moins une tuile Campement est représentée sur chaque affiche. **Toutes ces tuiles** doivent avoir été construites dans votre CAMPEMENT. Si vous résolvez plusieurs affiches, les tuiles Campement requises s'additionnent. Pour résoudre plusieurs affiches avec la même tuile Campement, vous devez avoir **plusieurs exemplaires** de cette tuile dans votre Campement.
- Défaussez les **gemmes indiquées sur l'affiche** (environ la moitié des affiches du jeu nécessitent des gemmes). *N'oubliez pas que les gemmes transparentes peuvent se substituer à n'importe quelle couleur de gemme.*
- Certains chapiteaux nécessitent aussi des gemmes. Pour résoudre une affiche au-dessus d'un de ces chapiteaux, vous devez aussi défausser la **gemme indiquée sur le chapiteau** (ou une gemme transparente).

Vous gagnez le nombre de points et de pièces indiqué sur toutes les affiches résolues et sur les tentes en dessous des affiches résolues. Retournez les affiches résolues et empilez-les face cachée à côté de votre plateau Joueur. Les chapiteaux ne sont pas défaussés, ils peuvent être réutilisés.

3 Après avoir résolu une affiche, vous pouvez **réorganiser librement toutes vos affiches restantes** dans votre ZONE DES AFFICHES.



Carla a une puissance de 13. La case 12 est occupée, elle place donc son pion Chapeau sur la case 10, ce qui lui permet de résoudre 2 affiches maximum.

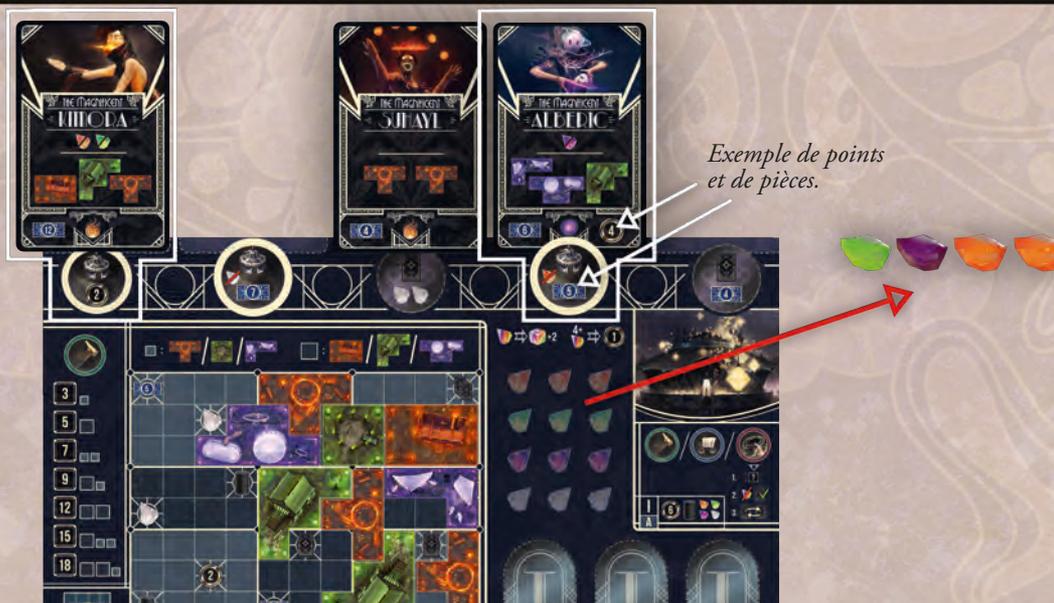
Carla peut seulement résoudre l'affiche de gauche et celle de droite (car il n'y a pas de chapiteau sous l'affiche du milieu).

Elle vérifie si elle a les tuiles Campement nécessaires : Dans son CAMPEMENT, elle a les deux tuiles oranges, les deux tuiles violettes et les deux tuiles vertes nécessaires.

Elle paye les trois gemmes des affiches (orange, verte et violette), plus la gemme orange du chapiteau à droite.

Elle gagne un total de 23 points et de 6 pièces (dont 2 pièces pour la tente imprimée). Elle empile les deux affiches résolues face cachée sur sa ZONE DE JEU.

Enfin, elle réorganise l'affiche qu'il lui reste en la déplaçant au-dessus d'une tente.



Exemple de points et de pièces.

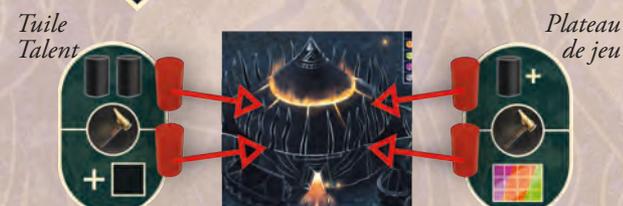
TALENTS PARTICULIERS

Lors de votre tour, vous pouvez utiliser n'importe quel nombre de **pions Talent** sur les **emplacements de Talent** (soit sur les emplacements du plateau de jeu, soit sur les tuiles Talent de votre plateau Joueur). **À la fin de votre tour, déplacez tous les pions Talent utilisés durant ce tour à côté du CHAPITEAU PRINCIPAL.** Le tableau ci-dessous propose un aperçu des emplacements de Talent. La plupart nécessitent une action spécifique de votre part pour activer le Talent.

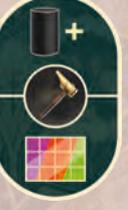
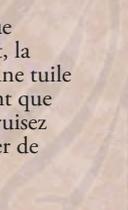
Note : Certains Talents sont volontairement plus puissants que d'autres.

Le symbole en haut de chaque emplacement indique combien de pions Talent sont nécessaires pour le déclencher :

-  Placez un jeton pour déclencher ce Talent une fois.
-  Placez un jeton au moins pour déclencher ce Talent autant de fois que de jetons placés.
-  Placez deux jetons pour déclencher ce Talent une fois.



Ben choisit de « construire » pour ce tour et peut donc placer des jetons Talent sur les deux emplacements ci-dessus. Il peut donc construire une grande tuile Campement supplémentaire et deux des bâtiments peuvent être d'une couleur différente de dé choisi. Les 4 pions Talent seront ensuite déplacés près du CHAPITEAU PRINCIPAL.

	GÉNÉRAL (indépendant de l'action choisie)	CONSTRUIRE (seulement pour l'action « construire »)	SE DÉPLACER (seulement pour l'action « se déplacer »)	PRODUIRE (seulement pour l'action « se produire »)
PLATEAU DE JEU	 Quand vous prenez un dé, retournez-le immédiatement (ex : un 5 devient un 2).  Pour chaque pion Talent, payez 2 pièces pour prendre une affiche (voir page 5) - n'importe quand.	 Pour chaque pion Talent, la couleur d'une tuile Campement que vous construisez peut différer de celle du dé.  Pour chaque pion Talent, la couleur d'une tuile Campement que vous construisez peut différer de celle du dé.	 Déplacez le wagon dans le sens anti-horaire.	 Avant de vous « produire », vous pouvez réorganiser vos affiches.
TUILES	 Pour chaque pion Talent, gagnez 2 pièces - n'importe quand.  Gagnez 1 gemme - n'importe quand.	 +2 au dé quand vous « Construisez »  Construisez une grande tuile Campement, votre puissance ne compte pas.	 +3 au dé quand vous vous « déplacez ».  Doublez le bonus quand vous placez un chapiteau (ex : gagnez 2 affiches et 4 pièces).	 Rempotez un point par affiche résolue ce tour.  Ignorez une condition de tuile Campement pour une affiche (non valable pour une condition de gemme).  +2 au dé quand vous vous « produisez »  Pour chaque pion Talent, résolvez une affiche de plus ce tour (en plus de ce qui est indiqué sur la case du SUIVI DES REPRÉSENTATIONS).

Note : Quand vous gagnez un pion Talent, vous pouvez l'utiliser dès ce tour. Cependant, vous ne pouvez pas l'utiliser pour améliorer ou modifier l'action où vous l'avez gagné. Ex : Vous ne pouvez pas utiliser un pion Talent que vous venez de gagner en plaçant une tuile Campement pour doubler le bonus de cette même tuile (mais vous pouvez l'utiliser pour doubler le bonus de la suivante).

FIN D'UNE MANCHE

Quand tous les joueurs ont joué 4 tours, la manche prend fin. Suivez les étapes suivantes :

- 1 PAIEMENT :** Pour chaque couleur (orange, vert, violet), calculez la valeur totale des dés sur vos cartes Maître. Payez autant de pièces que la valeur **la plus élevée + la valeur totale des dés transparents**.
Note : Vous ne payez pas pour les symboles de dé imprimés sur les cartes.

Si vous ne pouvez pas payer la somme requise, payez toutes vos pièces. Pour **chaque** pièce manquante, vous perdez des points. **-1 point par pièce à la 1^{ère} manche, -2 points par pièce à la 2^e, -3 points par pièce à la 3^e manche** (il se peut que votre score soit alors négatif sur le SUIVI DES SCORES).

- 2 NOUVELLES CARTES MAÎTRE & TUILES TALENT :** Tout d'abord, chaque joueur ayant 2 pions Chapeau sur le SUIVI DES REPRÉSENTATIONS déplace le plus bas des deux vers la ZONE DE JEU. Ensuite, dans l'ordre des pions Chapeau restants et en commençant par le joueur le plus haut, chaque joueur choisit à son tour un lot (une **carte Maître** et la **tuile Talent** à côté) dans le PRÉSENTOIR PRINCIPAL (il n'y a plus de tuiles Talent lors de la dernière manche). Placez la carte à côté de vos 4 autres cartes Maître. Placez la tuile Talent sur un emplacement vide de votre ZONE DES TALENTS.

Dans une partie à 2 joueurs uniquement : *S'il y a au moins une case vide entre les pions Chapeau des deux joueurs, le joueur dont le pion est le plus haut défausse un lot (carte Maître + tuile Talent) avant que l'autre joueur ne prenne le sien. Sinon, l'autre joueur choisit parmi les deux lots restants et défausse l'autre.*

- 3 RÉSOUDRE UNE CARTE MAÎTRE ET LA DÉFAUSSER :** Chaque joueur choisit une de ses 5 cartes Maître à résoudre et gagne des points (il est possible de résoudre la carte Maître qui vient d'être obtenue). Déplacez votre jeton Suivi des scores du nombre de points gagnés. La carte est ensuite défaussée. *Veuillez vous référer au système de résolution des cartes, page 8.*

- 4 METTRE EN PLACE LA MANCHE SUIVANTE (APRÈS LES MANCHES 1 ET 2) :**

- Chaque joueur récupère ses pions Talent près du CHAPITEAU PRINCIPAL.
- Piochez de nouvelles cartes Maître et tuiles Talent pour remplir les emplacements dédiés du PRÉSENTOIR PRINCIPAL (comme lors de la Mise en place du plateau). **Avant la dernière manche, ne piochez pas de tuiles Talent.**
- Déplacez les pions Chapeau du SUIVI DES REPRÉSENTATIONS en bas de l'échelle sans en changer l'ordre. Le premier joueur de la manche suivante est celui dont le pion Chapeau est sur la case #1 (le plus en bas). Les joueurs jouent la nouvelle manche l'un après l'autre dans le sens horaire, indépendamment de la position de leur pion Chapeau.
- Le nouveau premier joueur prend tous les dés, les lance et les place sur le CHAPITEAU PRINCIPAL.



Anna doit payer 11 pièces (8 pour les dés orange + 3 pour le dé transparent) à la fin de la 2^e manche. Comme elle n'a que 9 pièces, elle paye 9 pièces et perd 4 points (2x2).



Les pions Chapeau bleu et jaune les plus bas sont d'abord rendus aux joueurs. Le joueur rouge est le premier à choisir un lot, le joueur noir devra prendre le dernier lot. Le joueur noir ne s'est pas « Produit » durant cette manche, il obtiendra tout de même un lot et sera le nouveau premier joueur.



Le joueur rouge prend ce lot, place la tuile Talent sur sa ZONE DES TALENTS et la carte Maître sur sa ZONE DE JEU.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à la fin de la 3^e manche. Effectuez les actions suivantes dans l'ordre :

RÉSOLVEZ LES CARTES MAÎTRE (gagnez la moitié de leur valeur) : Résolez toutes vos cartes Maître restantes, vous ne remportez cependant que la **moitié des points** indiqués (arrondir au chiffre inférieur pour chaque carte).
Veuillez vous référer au système de résolution des cartes page 8.

RÉSOLVEZ LES PIÈCES : Gagnez **1 point** pour **5 pièces** restantes.

RÉSOLVEZ LE CAMPMENT : Gagnez **4 points** pour chacune des 9 zones du CAMPMENT complètement recouverte.

Chaque joueur peut utiliser ses gemmes restantes pour compléter des cases vides sur ces zones (1 gemme par case).

Placer des gemmes permet uniquement de compléter une zone ; les bonus ne sont pas accordés en plaçant une gemme et les gemmes ne permettent pas de compléter des lignes ou des colonnes (critère pour résoudre certaines cartes Maître).

Le joueur avec le plus de points remporte la partie. En cas d'**égalité**, le joueur qui était le plus **haut** sur le SUIVI DES REPRÉSENTATIONS lors de la **dernière manche** remporte la partie.



Carla utilise une gemme violette et une gemme orange pour combler deux cases vides d'une zone. Elle remporte 4 points pour cette zone.

PARTIE SOLO

*Essayez de gagner le plus de points possible. Vous remportez la partie si vous avez **200 points** (c'est déjà un vrai défi). Envie d'aller encore plus loin ? **220 points** vous octroient le titre de Maître de cérémonie. Vous dépassez les **240 points** ? Vous êtes sans aucun doute Magnifique !*

MODIFICATIONS DE LA MISE EN PLACE : Lancez 1 dé par couleur + 2 dés transparents et placez-les sur le CHAPITEAU PRINCIPAL. Les dés restants sont mis de côté près du plateau de jeu, c'est la **réserve**. Piochez 4 cartes Maître et 4 tuiles Talent et placez-les sur le PRÉSENTOIR PRINCIPAL. Piochez 6 cartes Maître de plus et choisissez-en 4. Placez-les devant vous, ce sont vos cartes de départ. Mélangez les 2 cartes restantes dans la pioche. Piochez 2 tuiles Talent au hasard et placez-en une dans votre ZONE DES TALENTS. Mélangez la carte restante dans la pioche. Placez des pions Chapeau de couleurs inutilisées sur les **cases 6, 10 et 16** du SUIVI DES REPRÉSENTATIONS. Ces cases seront occupées pour toute la durée du jeu.

MODIFICATIONS DES RÈGLES : Au **début** de chaque **tour** (même le premier), vous **peuvent** défausser une carte de votre choix du PRÉSENTOIR DES AFFICHES. Prenez un dé de la **réserve** de la couleur indiquée **en bas** de la carte (orange, vert ou violet), lancez-le et placez-le avec les autres sur le CHAPITEAU PRINCIPAL. Piochez une nouvelle carte Affiche pour remplir l'emplacement vide.

MODIFICATIONS DE LA FIN D'UNE MANCHE : Quand vous choisissez un lot carte Maître + tuile Talent du PRÉSENTOIR PRINCIPAL, vos choix sont restreints par votre position sur le SUIVI DES REPRÉSENTATIONS. Avant de choisir un lot, défaussez autant de lots (en commençant par le haut) que de pions Chapeau au-dessus du vôtre (ex : défaussez les 2 premiers lots s'il y a deux Chapeaux au-dessus du vôtre). Défaussez toutes les cartes et tuiles encore sur le PRÉSENTOIR PRINCIPAL et remplissez-le à nouveau entièrement. Commencez une nouvelle manche : lancez 1 dé par couleur + 2 dés transparents et placez-les sur le CHAPITEAU PRINCIPAL. Tous les dés restants vont dans la réserve.

SYSTÈME DE RÉSOLUTION DES CARTES

Un critère de résolution se trouve en bas de chaque carte Maître. À la fin de chaque manche, vous pouvez résoudre une de vos 5 cartes Maître. À la fin de la partie, vous pouvez résoudre vos 4 cartes restantes pour la moitié de leur valeur. De nombreuses cartes ont un nombre maximum de points que vous pouvez gagner (tout en bas de la carte). Quand vous gagnez la moitié des points d'une carte à la fin du jeu, le **nombre de points maximum est aussi diminué de moitié** (arrondir à l'inférieur). *Tous les symboles de résolution ne figurent pas ci-dessous, mais ils y sont similaires.*



4 points par **petite tuile Campement orange** construite.



5 points par **grande tuile Campement orange** construite.



3 points par **petite tuile Campement** construite (quelle qu'en soit la couleur).



4 points par **grande tuile Campement** construite.



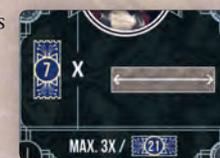
1 point par case de votre plus grand **rectangle ou carré formé par vos tuiles Campement oranges**.



3 points par **tuile Campement orange** construite.



6 points par **colonne** entièrement construite dans votre **CAMPEMENT**.
*Note : À la fin de la partie, les gemmes placées sur le **CAMPEMENT** ne permettent pas de compléter une colonne.*



7 points par **ligne** entièrement construite dans votre **CAMPEMENT**.
*Note : À la fin de la partie, les gemmes placées sur le **CAMPEMENT** ne permettent pas de compléter une ligne.*



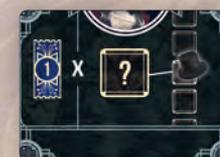
3 points par **chapiteau** dans votre **ZONE DES CHAPITEAUX** (le chapiteau de départ **ne** compte **pas**).



3 points par **gemme de couleur** dans votre **RÉSERVE** (les gemmes transparentes ne comptent pas).



3 points par **pièce** que vous souhaitez **payer** (après avoir payé pour vos dés).



Gagnez autant de points que le numéro de la case du **SUIVI DES REPRÉSENTATIONS** où se trouve votre **pion Chapeau** à la fin de la manche.



Choisissez un personnage **Magnifique** (il y en a un sur chaque affiche). Gagnez 5 points par affiche complétée avec ce personnage (dont l'affiche de départ).



4 points par personnage **Magnifique** différent sur vos affiches complétées (dont l'affiche de départ).



4 points par **affiche orange complétée (symbole feu)** (dont l'affiche de départ).



8 points.



3 points par **pion Talent** de votre couleur sur le plateau de jeu et dans votre **ZONE DE JEU**.



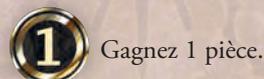
Gagnez le nombre de points de votre **couleur de dé la plus élevée + les dés transparents** à la fin de la manche (autant de points que de pièces que vous venez de payer).



Gagnez le **double** de la valeur totale de vos **dés transparents** à la fin de la manche.

BONUS

Les bonus s'obtiennent en activant une carte Maître, en recouvrant un symbole bonus d'une tuile Campement ou en plaçant un chapiteau dans la ZONE DES CHAPITEAUX. Un bonus ne peut pas être utilisé deux fois (par exemple défausser 2 pions Talent pour construire 2 petites tuiles Campement vertes). Voici un aperçu des différents types de bonus. *Tous les symboles ne figurent pas ci-dessous, mais ils y sont similaires :*



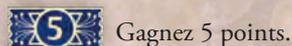
Gagnez 1 pièce.



Prenez une affiche (voir page 5). Dans votre **CAMPEMENT**, un bonus vous permet de prendre 2 affiches.



Copiez une autre carte Maître : Utilisez un bonus sur n'importe laquelle de vos 3 autres cartes.



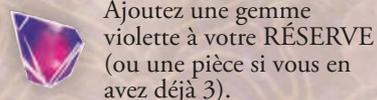
Gagnez 5 points.



+2 au dé que vous avez pris ce tour s'il est orange (ou s'il est transparent et utilisé comme un dé orange).



Déplacez un pion **Talent** vers la **réserve** pour construire une petite tuile **Campement verte**. Si cette tuile couvre un symbole de bonus, vous gagnez le bonus.



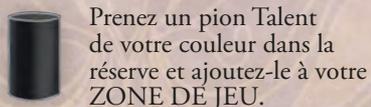
Ajoutez une gemme **violette** à votre **RÉSERVE** (ou une pièce si vous en avez déjà 3).



+1 au dé que vous avez pris ce tour, quelle que soit sa couleur.



Défaussez 3 gemmes pour construire une petite tuile **Campement orange**. Si cette tuile couvre un symbole de bonus, vous gagnez le bonus.



Prenez un pion **Talent** de votre couleur dans la réserve et ajoutez-le à votre **ZONE DE JEU**.



Quand vous prenez un dé au début de votre tour, changez immédiatement sa valeur.



Payez 2 pièces pour prendre un pion **Talent** de votre couleur dans la réserve et ajoutez-le à votre **ZONE DE JEU**.

Un grand merci à tous les joueurs ayant testé ce jeu, particulièrement à Lin Heidi Isaksen, Geir André Wahlqvist, Trond Arvid Roise, Asmund Svensson, Ronny Eftevåg, Aleksander Lindahl Kronstad, Vegard Stillrud, Kristian Elvsveen, Christian Magnus Fredheim, Verle Oldeman Christensen, Kjetil Svendsen, Sturla Johansen, Helene Johansen, Ove Wahl, Anna Wermlund, Morten Pedersen, Lasse Krabye, Hege Borgland et Tommy Skodje.

Auteurs : Eilif Svensson & Kristian A. Østby,
Illustrations : Martin Mottet
Traduction : Thaïs Aulnette
Relecture : Sabrina Ferlisi

Aporta Games AS
www.aportagames.com
© 2019. Aporta Games.
All rights reserved
www.matagot.com
@EditionsMatagot
Made in China

