Steven Aramini Mathieu Leyssenne

Aramini Circus

Règles du jeu



Vue d'ensemble du jeu

Votre cirque ambulant est sur le départ pour une nouvelle ville ! Soyez le premier à charger suffisamment d'animaux dans vos wagons pour atteindre le nombre de points nécessaires pour gagner.

Vous récupérez des cartes Animal qui seront ensuite utilisées pour marquer des points en récupérant des cartes Wagons. Chaque wagon rapporte de 1 à 4 points. Plus vous ajoutez de wagons et plus votre score est important !

But du jeu

Le premier joueur à posséder un train atteignant ou dépassant le nombre de points nécessaires gagne la partie.

Le nombre de points nécessaires est défini par le tableau ci-dessous :

Nombre de joueurs	Nombre de points
2 & 3	18
4	16



Matériel

Cette boîte contient tout le matériel nécessaire pour jouer :



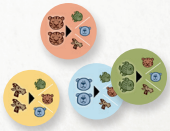
- 40 cartes Wagon
(réparties en 4 couleurs : quatre de valeur 1, trois de 2, deux de 3 et une de 4)



- 48 cartes Animal
(Girafe, Ours, Poisson, Tigre)



- 4 cartes Locomotive



- 4 jetons Échange



- 10 cartes Bonus



- 1 jeton Monsieur Loyal
- ce livret de règles

Mise en place

1 Chaque joueur prend une **carte Locomotive** et la place devant lui. Rangez les cartes Locomotive supplémentaires dans la boîte, elles ne seront pas utilisées lors de la partie.

2 Mélangez les **jetons Échange** et distribuez-en un à chaque joueur. Les jetons restants sont placés au centre de la table.

3 Mélangez les cartes Wagon et tournez les 4 premières face visible. Ce sont les **wagons disponibles**.

4 Placez les cartes Wagon restantes en une pile face cachée, à côté des wagons disponibles. C'est la **pioche Wagon**.



5 Mélangez les **cartes Animal** et donnez-en 5 face cachée à chaque joueur.

6 Placez les cartes Animal restantes, en une pile face cachée, à la portée de tous les joueurs. C'est la **pioche Animal**.

7 Formez une **défausse** pour la pioche Animal en défaussant, face visible, la première carte de cette dernière.

8 Déterminez aléatoirement le **premier joueur**.

9 Donnez le **jeton Monsieur Loyal** au joueur à la droite du premier joueur (si vous jouez à deux, c'est le joueur qui ne commence pas la partie qui obtient le jeton). Ce joueur place le jeton devant lui sur la face Monsieur Loyal.





Tour de jeu

Durant votre tour, vous pouvez réaliser DEUX actions parmi les trois suivantes. Vous pouvez réaliser deux fois la même action ou deux actions différentes. Lorsque vous réalisez une action, annoncez clairement aux autres joueurs ce que vous êtes en train de faire.

1 - **Piocher une carte Animal et l'ajouter à votre main :**
Vous pouvez soit piocher la première carte de la pioche Animal (pioche à l'aveugle), soit piocher la première carte de la défausse. Vous ne pouvez pas piocher dans la défausse si cette dernière est vide ou si sa première carte est une carte Bonus (voir la variante : cartes Bonus). Lorsque la pioche est vide, créez-en une nouvelle en mélangeant la défausse - dont vous aurez mis de côté la carte du dessus, qui formera la nouvelle défausse. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Animal qu'un joueur peut conserver en main.

2 - **Remplir un wagon disponible :**
Vous pouvez récupérer n'importe quel wagon disponible si vous avez les bonnes cartes Animal. Défaussez les cartes de votre main correspondant à l'animal et au chiffre représentés sur la carte Wagon. Placez les cartes Animal utilisées, dans l'ordre de votre choix, dans la défausse et prenez la carte Wagon choisie. Remplacez tout de suite cette carte dans les wagons disponibles par la première carte Wagon de la pioche. Ainsi, il y a toujours quatre Wagons disponibles. Vous ne pouvez remplir qu'un Wagon par action.



Vous pouvez défausser 1 pour récupérer le Wagon "1 Girafe" ou 3 pour récupérer le Wagon "3 Girafes".

3 - **Échanger votre jeton Échange :**
Vous pouvez échanger votre jeton Échange avec celui d'un autre joueur ou un des jetons au centre de la table. Un joueur ne peut jamais refuser un échange. Un joueur ne peut pas avoir plus d'un jeton Échange.

Utilisez votre jeton Échange :

Il y a quatre jetons Échange représentant les quatre animaux différents. Lorsque vous remplissez un wagon, votre jeton vous permet de défausser deux cartes de l'animal représenté sur ce dernier afin d'obtenir un animal joker. Vous pouvez utiliser le jeton autant de fois que vous le souhaitez et devez le garder devant vous après utilisation.

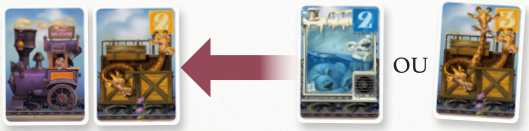




Si vous avez ce jeton Échange, vous pouvez défausser 2 pour récupérer le Wagon "1 Girafe" ou 2 et 2 pour récupérer le Wagon "3 Girafes".

Complétez votre train :

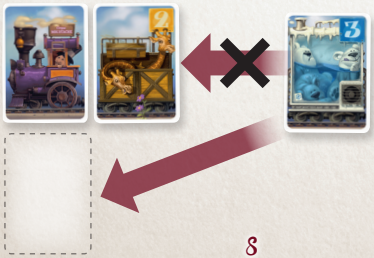
Lorsque vous remplissez un Wagon, vous devez placer la carte correspondante dans votre train. La première carte que vous récupérez va directement derrière votre Locomotive. Les cartes suivantes rejoignent directement votre train si elles ont une couleur ou une valeur commune avec la dernière carte de votre train. La Locomotive n'a ni valeur ni couleur. Les Wagons qui rejoignent votre train ajoutent leur valeur à votre total de points.



Derrière un Wagon "2 Girafes", vous pouvez mettre soit un Wagon "2", soit un Wagon "Girafe".

Wagons en attente :

Si vous remplissez un Wagon qui ne possède ni la même couleur ni la même valeur que votre dernier wagon, ce dernier ne peut pas rejoindre votre train. Au lieu de cela, il est placé en attente, directement sous votre train.



Le Wagon "3 Ours" n'a ni valeur ni couleur en commun avec la dernière carte du train. Il est donc placé en attente.

Vos Wagons en attente ne sont pas considérés comme présents dans votre train et n'ajoutent donc pas de points. À chaque fois que vous ajoutez des wagons à votre train, vérifiez que cela ne vous permet pas d'inclure certains de vos Wagons en attente.

Si l'un de vos Wagons en attente dispose alors d'une valeur ou d'une couleur commune avec votre dernier Wagon, vous devez l'ajouter à votre train. Cette action est gratuite.

Vous pouvez bouger autant de Wagons en attente que vous le souhaitez tant que les couleurs ou les valeurs correspondent. Vous pouvez ainsi créer des réactions en chaîne !

Les Wagons ne pouvant pas rejoindre le train restent en attente. Il n'y a pas de limite à votre nombre de wagons en attente.

IMPORTANT : Lorsque vous remplissez un Wagon, si ce dernier peut rejoindre votre train, vous devez le faire.





Le nombre de Points du train ci-dessus est de 6. La carte en attente ci-contre ne compte pas dans le total. Si le joueur pose un Wagon "3 Tigres" ou "1 Girafe" après le Wagon "1 Tigre", il pourra immédiatement ajouter la carte en attente (qui est alors de valeur identique ou représentant le même animal).

Monsieur Loyal :

Le rôle de Monsieur Loyal va passer de joueur en joueur durant la partie.
Si vous avez le jeton Monsieur Loyal au début de votre tour, vous disposez d'une action supplémentaire pour ce tour (trois actions au total). À la fin de votre tour, passez le jeton (face visible) à votre voisin de droite. Ce joueur sera le Monsieur Loyal lors de son prochain tour. Un joueur ne peut jamais garder le jeton Monsieur Loyal plus d'un tour.

Exception pour deux joueurs :

Lors d'une partie à deux joueurs, à la fin de votre tour, vous passez le jeton Monsieur Loyal face cachée à votre adversaire. Ce joueur ne bénéficiera pas du bonus d'action lors de son prochain tour. À la place, le joueur joue son tour normalement (deux actions) et retourne le jeton face visible à la fin de son tour. Il conserve alors ce jeton. Lors de son tour suivant, il disposera de trois actions et passera le jeton (face cachée) à son adversaire.

Fin de partie

Le joueur qui l'emporte est le premier qui atteint ou dépasse le nombre de points nécessaires pour gagner la partie. Attention seuls les wagons présents dans votre train (et non pas en attente) comptent dans ce nombre de points.

Variante : les cartes Bonus

(cette variante est conseillée par Crash Games, l'éditeur américain du jeu)

Afin d'apporter un peu de variété à vos parties, vous pouvez choisir de jouer avec les cartes Bonus.

La mise en place du jeu reste similaire. Mélangez en plus les 10 cartes Bonus dans la pioche Animal. Les cartes Bonus rejoignent votre main comme une carte Animal lorsqu'elles sont piochées. Elles ne peuvent pas être récupérées dans la défausse et bloquent l'action correspondante si elles sont au sommet de la défausse. Une carte bonus ne coûte pas d'action pour être jouée. Vous pouvez la jouer au tour où vous l'avez piochée, ou la garder pour plus tard. **Attention**, vous ne pouvez néanmoins pas jouer de carte Bonus si vous n'avez plus d'actions (c'est notamment le cas si votre dernière action entraîne la pioche d'une carte Bonus).

Lorsque vous souhaitez jouer une carte Bonus, réalisez immédiatement l'action décrite sur cette dernière puis placez-la au sommet de la défausse. Vous ne pouvez pas jouer de carte Bonus si ce n'est pas votre tour. Si, après avoir joué une carte Bonus, il vous reste des actions, continuez normalement votre tour.

Voici les différents effets des cartes Bonus :

Piochez 2 cartes Animal

Défaussez cette carte pour piocher deux cartes Animal. Vous pouvez piocher chacune de ces cartes depuis la pioche Animal ou depuis la défausse.

Payez 1 de moins

Défaussez cette carte pour dépenser une carte Animal de moins au moment d'un achat. Si le coût de cette carte est de "1", vous ne payez rien (l'achat vous demande toujours une action).

Prenez 1 carte de la défausse

Défaussez cette carte pour prendre la carte de votre choix dans la défausse.

Obtenez 1 action supplémentaire

Défaussez cette carte afin d'obtenir une action supplémentaire pour ce tour.

Utilisez 1 jeton Échange 1 pour 1

Défaussez cette carte au moment d'un achat pour considérer les cartes Animal représentées sur votre jeton Échange comme des jokers (exemple : Si vous possédez le jeton Échange Girafe, vous pouvez défausser cette carte pour considérer toutes vos cartes Girafe comme des jokers pour cet achat).



Crédits

Auteur : Steven Aramini
Illustrations : Mathieu Leyssenne
Développement : Patrick Nickell, David Short & Spencer Munoz
Gestion de projet & traduction : Théo Rivière
Responsables de gamme : Ludovic Papaïs & Olivier Trocklé
Édition française, adaptation et relecture : IELLO

©2014 Crash Games
©2015 IELLO pour la version française.
IELLO - 9 av. des Érables, lot 341, 54180 HEILLECOURT.

www.iello.info

Suivez-nous sur