
3 RING CIRCUS
LIVRET DE RÈGLES

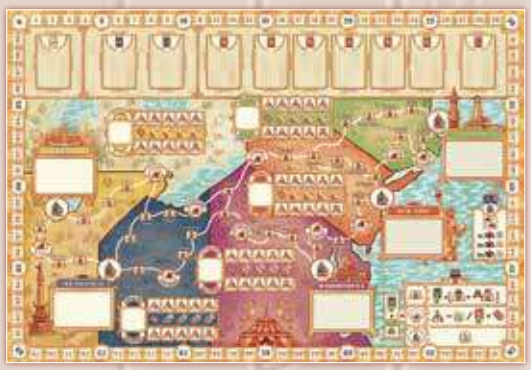
3 RING CIRCUS

États-Unis, fin du XIX[e] siècle. Vous êtes le directeur d'un petit *3 Ring Circus*, un cirque à 3 pistes. À bord de votre caravane, vous sillonnez les routes du nord-est du pays pour divertir les villes sur votre chemin. Vous poursuivez un rêve : faire de votre cirque le plus renommé des États-Unis !

Mais avant de réaliser ce beau projet, il y aura beaucoup de chemin à faire, et beaucoup de spectacles à donner. Des petites bourgades jusqu'aux immenses métropoles, plus grande sera la ville, plus exigeants seront ses habitants, et plus forte deviendra votre renommée !

La concurrence sera rude... Mais la récompense à la clé est immense. En effet, le fameux *Barnum & Bailey Circus*, cette immense compagnie de cirque installée depuis bien longtemps, est aussi en tournée. Elle cherche de nouveaux partenaires... et elle ne prendra que les meilleurs !

MATÉRIEL



1 plateau principal



3 panneaux
Région inaccessible



4 plateaux Cirque



4 pions Caravane
(1 par joueur)



48 pions Chapiteau
(12 par joueur)



4 marqueurs Score
(1 par joueur)



4 marqueurs Piédestal
(1 par joueur)



42 cartes Argent



45 cartes Ticket



12 cartes Objectif



6 cartes Métropole



6 jetons Ville moyenne



1 tuile B&B Circus



1 pion B&B Circus

MATÉRIEL POUR LE MODE SOLO



4 jetons Artiste
(1 pour chaque type d'artiste)



1 marqueur Locomotive



1 indicateur de difficulté



Chaque plateau Cirque a sur son verso un plateau Solo



32 cartes Automate
(réparties en 2 paquets : 17 cartes Diseur de bonne aventure et 15 cartes Singe mécanique)

MISE EN PLACE

MISE EN PLACE DES RÉGIONS

Le plateau principal de *3 Ring Circus* représente la carte du nord-est des États-Unis. Il est divisé en 5 régions.

Chaque région contient 6 bourgades  **, 2 villes moyennes**  **et 1 métropole**  **.**

En fonction du nombre de joueurs, vous ne jouerez pas avec toutes les régions, et devrez donc au préalable en masquer certaines :

- À 4 joueurs, ne masquez aucune région. Vous jouerez avec les 5 régions du plateau.
- À 3 joueurs, masquez soit Chicago, soit Boston. Vous jouerez avec 4 régions.
- À 2 joueurs, masquez d'abord Chicago, puis masquez soit Boston, soit Indianapolis. Vous jouerez avec 3 régions.

Pour masquer une région, placez le panneau Région inaccessible correspondant sur celle-ci.

Mettez ensuite de côté les cartes Objectif correspondant aux régions masquées.

MISE EN PLACE DU MATÉRIEL

1. Chaque joueur choisit sa couleur et place son marqueur Score sur la case «0» de la piste de score. Chaque fois que vous gagnez des points de Renommée au cours de la partie, reportez-les sur cette piste.
2. Mélangez les cartes Objectif et placez-les, face cachée, sur l'emplacement dédié.
3. Mélangez les cartes Argent et placez-les, face cachée, sur l'emplacement dédié.
4. Mélangez les cartes Ticket et placez-les, face cachée, sur l'emplacement dédié.
5. Révélez les 5 premières cartes du paquet Ticket et placez-les, face visible, sur les 5 emplacements dédiés.
6. Mélangez les jetons Ville moyenne et placez-en 1 sur chaque emplacement dédié des différentes régions en jeu (3, 4 ou 5 selon le nombre de joueurs). Choisissez au hasard la face visible de chaque jeton.
7. Mélangez les cartes Métropole et placez-en 1, face visible, sur chacune des métropoles en jeu (3, 4 ou 5 selon le nombre de joueurs).
8. Placez le pion B&B Circus sur Boston (ou sur New York, si Boston est masqué).
9. Chaque joueur prend le plateau Cirque, le marqueur Piédestal et tous les pions de sa couleur.
10. Distribuez à chaque joueur 1 carte Objectif, 1 carte Ticket et 4 cartes Argent.
11. Chaque joueur place son marqueur Piédestal sur la case « 1 » de sa piste Piédestal.
12. Le joueur qui est le plus récemment allé au cirque devient le premier joueur. Le joueur assis à sa droite prend la tuile B&B Circus et la place devant lui, face Troupe visible. Il sera le dernier joueur, la partie se déroulant dans le sens horaire.

PARTIE À 2 JOUEURS

Dans une partie à 2 joueurs, 6 pions Chapiteau neutres (d'une couleur inutilisée) doivent être placés sur le plateau principal. Dans chacune des 3 régions en jeu, placez 1 pion Chapiteau sur l'emplacement le plus à droite de la carte Métropole, et 1 pion Chapiteau sur la bourgade suivante :

BOSTON : Natick **NEW YORK** : Syracuse **WASHINGTON D.C.** : Connellsville **INDIANAPOLIS** : Sandusky

Ces pions Chapiteau seront pris en compte pour le décompte de majorité dans ces régions (voir page 16).



DÉROULEMENT

À votre tour, vous pouvez effectuer l'une des deux actions suivantes : **Engager un artiste** (voir plus bas) ou **Donner un spectacle** (voir page 12).

Attention, lors de son **premier tour**, chaque joueur **devra** d'abord placer son pion Caravane sur une métropole n'en possédant pas déjà, à la suite de quoi il **devra** immédiatement effectuer l'action Engager un artiste.

> ***REMARQUE :*** *À la fin de la première manche, chaque joueur aura exactement 1 artiste dans son cirque, et chaque métropole en jeu aura exactement 1 caravane (en comptant celle du B&B Circus).*

ENGAGER UN ARTISTE

Cette action consiste à placer 1 artiste de votre main sur un emplacement disponible de votre plateau Cirque. Chaque plateau Cirque dispose de 15 emplacements pour les artistes, disposés en 3 rangées de 5 cartes chacune : **ce sont les 3 pistes de votre cirque** ! Les 3 emplacements sur le côté gauche, eux, servent pour les cartes Objectif.

TYPES DE CARTES

Les **cartes Objectif** rapportent des points de Renommée en fin de partie, à condition que l'un des objectifs inscrits sur la carte soit rempli (voir page 26). Une carte Objectif non placée n'octroie aucun point. Pour placer une carte Objectif, complétez vos pistes en engageant des artistes : vous placerez une carte Objectif pour chacune des trois premières colonnes complétées.

Vous pouvez trouver des artistes sur 2 types de cartes : les cartes Argent et les cartes Ticket.

Les **cartes Argent** standard représentent les artistes de première partie. Vous pouvez en obtenir en donnant un spectacle dans n'importe quelle ville, mais ce sont les **bourgades** qui vous en fourniront le plus. Pour placer vos artistes, quels qu'ils soient, vous devrez payer leur cachet grâce à ces cartes Argent (voir page 9).

Les cartes Argent avec ce symbole représentent les coulisses. N'étant pas des artistes, elles ne se placent pas sur votre plateau, mais offrent un effet instantané à usage unique lorsque vous donnez un spectacle (voir page 25).

Les **cartes Ticket** représentent les artistes vedettes. Vous les obtenez en donnant un spectacle dans une **ville moyenne**. Vous devrez placer des vedettes spécifiques pour pouvoir donner un spectacle dans une **métropole**, et maximiser les points de Renommée obtenus ce faisant.

Si le paquet Argent ou Ticket est épuisé, mélangez la défausse correspondante pour former un nouveau paquet.







SYMBOLES ET CARACTÉRISTIQUES

Les caractéristiques de votre cirque dépendent des symboles visibles sur votre plateau.

Les **piédestaux** améliorent la qualité des spectacles donnés dans les villes moyennes.

Les **billets de banque** vous permettent de piocher davantage de cartes Argent à la fin de chaque spectacle.

Les **locomotives** déterminent la distance que vous pouvez parcourir sur le plateau.



Au début de la partie, votre cirque commence avec 1 piédestal, 1 billet de banque et 6 locomotives visibles , ces symboles étant imprimés sur votre plateau.

Au fur et à mesure que vous placerez des cartes, certains de ces symboles seront recouverts, tandis que de nouveaux apparaîtront sur les cartes que vous jouerez.

D'AUTRES SYMBOLES À CONNAÎTRE :

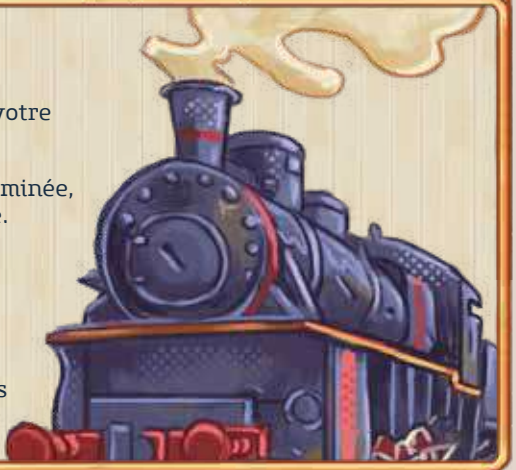
Points de Renommée immédiats : avancez immédiatement votre marqueur Score du nombre de points indiqués.

Points de Renommée de fin de partie : une fois la partie terminée, avancez votre marqueur Score du nombre de points indiqué.

Placement : jouez une carte sur votre plateau Cirque.

Pioche : prenez une carte du type indiqué.

Visible sur votre plateau : ce symbole est toujours associé à un second symbole. Prenez en compte tous les exemplaires de ce second symbole.



Chaque artiste illustré sur une carte **Argent** ou **Ticket** présente les informations suivantes :

Le nombre dans le coin supérieur gauche de la carte varie de 1 à 16. Il représente la ***valeur*** de la carte 1. Cette valeur représente le cachet de l'artiste, c'est-à-dire le coût qu'il faudra normalement dépenser pour placer la carte, en défaussant des cartes Argent.

La valeur sert également à ordonner les artistes placés sur chacune de vos trois pistes. En effet, sur chaque piste, les artistes se placent dans un ***ordre strictement croissant***, de sorte que les artistes de moindre valeur se produisent avant leurs confrères de plus grande valeur. Une carte placée pourra se déplacer le long de sa piste pour accueillir un nouvel artiste.

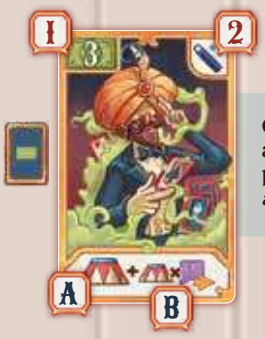
En fonction de leur valeur, les artistes appartiennent à différentes familles.

Les artistes du **paquet Argent** ont tous une valeur comprise entre 1 et 4. Parmi ces cartes, on trouve les **clowns**, les **animaux d'élevage**, les **magiciens** et les **cavaliers**, tel qu'indiqué par le symbole dans le coin supérieur droit de la carte 2.

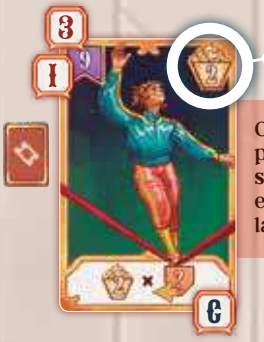
Les artistes du **paquet Ticket** ont tous une valeur comprise en 5 et 16. Parmi ces cartes, on trouve les **bêtes exotiques**, les **acrobates**, et les **phénomènes**, tel qu'indiqué par le cadre coloré entourant leur valeur 3.

Les cartes Argent avec le symbole ne sont pas des artistes, et ont toutes une valeur de 5.

Enfin, au bas de chaque carte est indiqué un ***effet***. Les cartes Argent ont pour effet d'augmenter le nombre de vos piédestaux d'une certaine quantité, en fonction des artistes de la même piste se produisant ***après*** celui possédant cet effet. Les cartes Ticket, elles, peuvent soit fournir un symbole supplémentaire pour votre cirque, soit vous faire gagner des points de Renommée en fin de partie. Les détails des effets sont explicités en Annexe (voir page 24).



Ce magicien octroie 1 piédestal A ainsi qu'un piédestal supplémentaire pour chaque acrobate se produisant ***après*** lui sur la même piste B.



POINTS DE RENOMMÉE DE FIN DE PARTIE

Cet acrobate octroie en fin de partie **2 points de Renommée supplémentaires** pour chaque bête exotique se produisant ***avant*** lui sur la même piste C.

PLACER UNE CARTE

Lorsque vous effectuez l'action Engager un Artiste, assignez l'artiste choisi à l'une de vos 3 pistes. La carte prend alors sa place dans cette rangée, de sorte que les valeurs des cartes d'une même piste soient toujours dans **l'ordre strictement croissant**.

La première carte que vous jouez sur une piste prendra toujours la place la plus à gauche de cette rangée. Par la suite, si une ou plusieurs cartes sont déjà présentes sur une piste, toute nouvelle carte jouée sur celle-ci repousse d'un emplacement vers la droite chacune des cartes de valeur supérieure, et ce, afin de lui faire de la place.

Chaque fois que vous *placez* un artiste, vous devez **payer son cachet**. Pour ce faire, défaussez suffisamment de cartes Argent (autres que celle éventuellement placée) pour **au moins égaliser** son cachet. Le surplus est perdu, il n'est pas possible de « faire la monnaie ». Vous n'avez jamais rien à payer lorsque vous *piochez* une carte.

Si vous jouez une carte sur une piste contenant déjà d'autres cartes, son cachet correspond à la valeur de la carte que vous posez ***moins*** la valeur de la carte **la plus élevée** sur la piste (avec un minimum de 0).

> ***IMPORTANT*** : *Étant donné que les cartes d'une même piste doivent avoir des valeurs strictement croissantes, vous ne pouvez jamais avoir 2 cartes de même valeur sur une même piste. Vous pouvez néanmoins jouer 2 cartes de même valeur sur 2 pistes différentes.*



Camille joue une acrobate de valeur 9. C'est la première carte de la piste. Elle doit donc se défausser de cartes Argent dont la valeur totale est au moins égale à 9. Elle défausse un 4, un 3 et un 3 (soit un total de 10).



Sur cette même piste, elle joue ensuite un phénomène de valeur 13. Elle doit seulement payer la différence entre le 13 et le 9, et défausse donc une carte Argent de valeur 4.



Toujours sur cette piste, enfin, elle joue une bête exotique de valeur 11. La valeur de la carte étant inférieure à celle du phénomène déjà placé, la carte 11 est donc gratuite et s'intercale entre la carte 9 et la carte 13.

PIÉDESTAUX

Placer des cartes sur une piste peut augmenter le nombre de piédestaux dans votre cirque, soit parce que le symbole Piédestal est présent sur la carte elle-même, soit parce que la carte que vous avez placée déclenche l'effet d'une carte qui la précède sur la même piste.

Lorsque vous placez un artiste dans votre cirque, ajustez immédiatement la position de votre marqueur Piédestal sur la piste dédiée de votre plateau Cirque. Vérifiez régulièrement que votre marqueur Piédestal est à la bonne position, et actualisez si nécessaire. Le nombre de piédestaux que contient votre cirque affecte la qualité des spectacles que vous donnerez dans les villes moyennes.



Le cirque de cet exemple possède 7 piédestaux : la première carte de la piste du haut octroie 3 piédestaux (1 sur la carte elle-même et 2 pour les 2 phénomènes qui la suivent). La deuxième carte de cette piste, elle, octroie 2 piédestaux (1 piédestal pour la carte elle-même et 1 piédestal pour la bête exotique qui la suit). Le 6e piédestal est imprimé sur le plateau et n'a pas encore été recouvert. Le 7e piédestal est octroyé par la première carte de la piste du bas.

BONUS DE PLACEMENT

Certains emplacements de votre plateau Cirque déclenchent un bonus lorsque vous les recouvrez ***pour la première fois***, soit en plaçant une carte directement dessus, soit en poussant une carte déjà placée pour intercaler une nouvelle carte de valeur inférieure :



Lorsque vous recouvrez l'un de ces symboles, piochez immédiatement 1 carte dans le paquet correspondant et ajoutez-la à votre main.



Lorsque vous recouvrez ce symbole, vous pouvez immédiatement jouer une autre carte sur votre plateau Cirque (en payant son coût si nécessaire).



Lorsque vous recouvrez ce symbole, vous pouvez immédiatement intervertir 2 cartes de 2 pistes différentes. En changeant de piste, chaque carte est placée sur la bonne colonne, de sorte que chaque rangée soit toujours dans un ordre strictement croissant. Ajustez votre marqueur Piédestal si nécessaire.



Lorsque vous recouvrez un symbole Popcorn, vous gagnez immédiatement le nombre de points de Renommée indiqué sur ce symbole (entre 2 et 7).

De plus, chaque fois que vous complétez une colonne (c'est-à-dire que vous avez une carte sur chaque piste d'une même colonne), vous obtenez le bonus qui se trouve en dessous :



Lorsque vous complétez l'une des trois premières colonnes, vous devez immédiatement placer l'une de vos cartes Objectif dans l'un des trois emplacements situés sur la gauche de votre plateau.



Lorsque vous complétez l'une des deux dernières colonnes, vous gagnez immédiatement 5 points de Renommée.

DONNER UN SPECTACLE

À votre tour, au lieu de placer une carte sur votre plateau pour engager un artiste, vous pouvez donner un spectacle. Cette action se déroule en 3 étapes :

1 DÉPLACEMENT DE VOTRE CIRQUE — 2 REPRÉSENTATION — 3 DÉPLACEMENT DU PION B&B CIRCUS

1 DÉPLACEMENT DE VOTRE CIRQUE

Pour donner un spectacle, vous devez d'abord vous **déplacer** vers une nouvelle case. La distance maximale que vous pouvez parcourir est égale au nombre de locomotives visibles sur votre plateau Cirque : pour chaque locomotive, vous pouvez vous déplacer d'une case.

Lors de votre déplacement, vous **devez** sauter toute bourgade sur laquelle se trouve déjà un pion Chapiteau. Par ailleurs, vous **pouvez** sauter toute case, quelle qu'elle soit, sur laquelle se trouve déjà un pion Caravane.

> ***REMARQUE :*** *Lors d'un même tour, plusieurs joueurs peuvent s'arrêter sur la même ville moyenne ou la même métropole.*

Vous êtes libre d'aller dans la direction de votre choix, tant que vous suivez les routes tracées sur la carte. Vous ne pouvez pas finir votre déplacement sur une case où il vous est impossible de donner un spectacle.

2 REPRÉSENTATION

Arrivé à destination, il est l'heure de dresser le chapiteau et de gagner de nouvelles ressources !

Quelle que soit votre case d'arrivée, chaque spectacle vous rapportera des cartes Argent, à condition toutefois que votre plateau Cirque dispose de symboles Billet de banque. Par ailleurs, vous obtiendrez différents types de récompenses supplémentaires selon que vous donnerez un spectacle dans une bourgade, une ville moyenne ou une métropole. Les symboles en bas à droite du plateau principal vous rappelleront vos récompenses.

Attention, **chaque joueur ne peut donner qu'un seul spectacle par case**, et ce, quelle que soit cette case.



Lorsque vous donnez un spectacle, vous pouvez jouer 1 carte Argent avec le symbole ⚡. Ces cartes sont à usage unique et octroient une capacité temporaire à votre spectacle (voir page 25). Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte ⚡ par spectacle. Une fois jouées, elles sont placées dans la défausse des cartes Argent.

BOURGADES



Chaque bourgade accueillera **1 seul spectacle** par partie, **tous joueurs confondus**. Le joueur qui y donne ce spectacle place alors l'un de ses pions Chapiteau sur la case pour indiquer que la bourgade n'est plus disponible. La présence du pion B&B Circus n'empêche pas de donner un spectacle.

Les habitants des bourgades n'ont aucune exigence particulière : tout spectacle donné dans une bourgade rapporte 1 carte Argent (offerte par les locaux), à laquelle s'ajoute 1 carte Argent supplémentaire pour ***chaque bourgade voisine*** qui n'a pas encore accueilli de spectacle (les habitants des bourgades voisines se déplacent pour profiter du spectacle). Piochez ces cartes du dessus du paquet Argent.

Par ailleurs, pour chaque symbole Billet de banque visible sur votre plateau, piochez 1 carte Argent supplémentaire. Pour rappel, cette récompense est commune à tous les spectacles (bourgades, villes moyennes et métropoles).



Camille, la joueuse bleue, se déplace de 2 cases depuis Chicago pour donner un spectacle à Sturgis. Elle gagne 3 cartes Argent, car les deux bourgades voisines n'ont pas encore vu de spectacle (il n'y a pas de pion Chapiteau sur leur case). Au tour précédent, Antoine, le joueur rouge, a donné un spectacle à Toledo et a également gagné 3 cartes Argent grâce aux deux bourgades voisines (Détroit étant une ville moyenne, ses habitants ne se sont pas déplacés). Plus personne ne pourra se produire ni à Sturgis ni à Toledo pour le reste de la partie.

VILLES MOYENNES



Les villes moyennes sont plus regardantes : les satisfaire demande des piédestaux. Plus vous en avez, meilleure sera votre récompense. Tous les artistes des cartes Argent octroient au moins 1 piédestal. Les effets instantanés ⚡ peuvent également octroyer des piédestaux temporaires (voir page 25).

De plus, chaque ville moyenne dispose d'un type d'artiste préféré, déterminé par son jeton Ville moyenne. Si vous donnez un spectacle dans cette ville et que vous possédez un artiste de ce type sur l'une des pistes de votre cirque, vous ajoutez 2 piédestaux temporaires au total indiqué par votre marqueur.



Avec ce jeton Ville moyenne, les joueurs possédant au moins 1 magicien bénéficieront de 2 piédestaux bonus en se produisant à Détroit, tandis que ceux possédant au moins 1 clown bénéficieront de ce bonus en se produisant à St-Louis.

Chaque ville contient 5 emplacements numérotés de deux en deux. Lorsque vous donnez un spectacle dans une ville moyenne, placez l'un de vos pions Chapiteau sur un emplacement disponible inférieur ou égal au nombre de piédestaux dont vous disposez (piédestaux temporaires compris). Si aucun emplacement n'est disponible, ou si vous avez déjà placé un chapiteau sur l'un des 5 emplacements de la ville, vous ne pouvez pas donner de spectacle.

Une fois votre pion Chapiteau placé, gagnez la récompense correspondant à son emplacement. Pour les emplacements mentionnant deux récompenses, vous devez en choisir une parmi les deux.

Antoine, le joueur rouge, se déplace à Pittsburgh. Son cirque contient 6 piédestaux. L'emplacement 5 n'étant pas disponible, il place son chapiteau sur l'emplacement 3. Il gagne soit 2 cartes Ticket, soit 1 point de Renommée immédiat. S'il avait eu seulement 1 piédestal de plus, il aurait pu prétendre à l'emplacement 7 et choisir entre 3 cartes Ticket et 5 points de Renommée.



Les cartes Ticket gagnées en récompense peuvent être prises parmi la rangée de cartes face visible du plateau principal, ou bien piochées depuis le paquet Ticket. La rangée n'est complétée qu'à **la fin de votre tour**.

Quelle que soit la récompense obtenue, n'oubliez pas de piocher 1 carte Argent pour chaque symbole Billet de banque visible sur votre plateau Cirque.

MÉTROPOLES





Les métropoles sont très exigeantes. Lors de la mise en place, chaque métropole s'est vue attribuer une carte Métropole. Celle-ci détermine quels artistes le public souhaite voir (parmi les bêtes sauvages, les acrobates et les phénomènes).

Au centre de la carte est indiqué l'**artiste plébiscité** par le public : sa valeur et sa famille sont précisées. Pour pouvoir donner un spectacle dans une métropole, vous ***devez*** **avoir** cet artiste dans votre cirque. Donner un spectacle dans une métropole, avec donc l'artiste qu'elle plébiscite, vous accordera **6 points de Renommée** immédiats.

Par ailleurs, de part et d'autre de l'artiste plébiscité, se trouvent 2 artistes de soutien dont seule la famille est indiquée. Avoir ces artistes de soutien n'est pas obligatoire, mais ils accordent des points supplémentaires :

- Si, sur sa piste, l'artiste plébiscité est ***précédé*** d'un artiste de la famille indiquée sur la partie gauche de la carte, vous gagnez **4 points de Renommée supplémentaires**.
- Si, sur sa piste, l'artiste plébiscité est ***suivi*** par un artiste de la famille indiquée sur la partie droite de la carte, vous gagnez **5 points de Renommée supplémentaires**.

Enfin, notez que chaque carte Métropole dispose de 4 emplacements. Lorsque vous donnez un spectacle dans une métropole, placez l'un de vos pions Chapiteau sur l'emplacement disponible le plus à gauche de la carte. Ainsi, si vous êtes le premier joueur à donner un spectacle, vous gagnez **3 points de Renommée supplémentaires**. Si vous êtes le deuxième, vous gagnez **1 point de Renommée supplémentaire**.

Une fois vos points de Renommée obtenus, n'oubliez pas de piocher 1 carte Argent pour chaque symbole Billet de banque visible sur votre plateau Cirque.



Le public de cette métropole veut voir un funambule (un acrobate de valeur 9), pour 6 points de Renommée immédiats. Si, sur sa piste, votre funambule est précédé d'une bête sauvage, vous gagnez 4 points de Renommée supplémentaires. Si votre funambule est suivi d'un phénomène, vous gagnez 5 points de Renommée supplémentaires. Si vous êtes le premier joueur à vous arrêter dans cette ville, vous gagnez 3 points de Renommée supplémentaires, soit un total maximum de 18 points de Renommée.





3 DÉPLACEMENT DU PION B&B CIRCUS



Immédiatement **après chaque spectacle**, le pion B&B Circus se déplace d'une case dans le sens antihoraire, en suivant la route extérieure du plateau et en sautant toutes les bourgades sur lesquelles se trouve un pion Chapiteau.



Lorsque le pion B&B Circus atteint une **métropole**, il s'y arrête. Le joueur possédant la tuile B&B Circus la retourne alors face Popcorn visible 1. Tant que la tuile n'est pas de nouveau retournée sur sa face Troupe, **le pion B&B Circus n'avancera pas.**

DÉCOMPTE DE RÉGION

La partie se poursuit jusqu'au tour du joueur détenant la tuile B&B Circus. À la fin de son tour, un décompte de points est **immédiatement** déclenché pour la région où s'est arrêté le pion B&B Circus 2. Le décompte peut donc se faire juste après le déplacement du pion B&B Circus, ou à plusieurs tours d'intervalles. Une fois le décompte effectué, la tuile B&B Circus est transmise dans le sens **antihoraire**, et est retournée face Troupe visible 3.

1



Lorsque le pion B&B Circus entre dans une métropole, le joueur possédant la tuile B&B Circus la retourne face Popcorn visible.

Le décompte a lieu à la fin du tour de ce joueur.

2



Le joueur qui a placé le plus de pions Chapiteau dans cette région (en comptant les bourgades, les villes moyennes et la métropole) gagne 10 points de Renommée. Le joueur en deuxième position gagne 6 points de Renommée et celui en troisième position en gagne 3.

3



Après le décompte, le joueur retourne la tuile face Troupe visible et la transmet à son voisin de droite.

> ***REMARQUE :*** *Dans les parties à 2 joueurs, les pions Chapiteau du joueur fictif doivent être pris en compte.*

Les égalités sont départagées ainsi :

- Le joueur dont le pion se trouve sur l'emplacement le plus à gauche de la carte Métropole remporte l'égalité.
- Si aucun des joueurs à égalité n'a donné de spectacle dans la métropole, le joueur ayant un pion sur l'emplacement le plus élevé d'une ville moyenne de cette région remporte l'égalité.
- Si aucun des joueurs à égalité n'a donné de spectacle ni dans la métropole, ni dans les villes moyennes, le joueur ayant un pion dans la bourgade la plus proche de la métropole remporte l'égalité. Si l'égalité persiste encore, c'est la bourgade la plus proche dans le sens horaire, le long de la route extérieure, qui fait remporter l'égalité.

Un joueur sans aucun chapiteau ne marque aucun point lors du décompte.

FIN DU TOUR

Votre main est limitée à 10 cartes. Si vous avez plus de 10 cartes en main à la fin de votre tour, vous devez en défausser pour n'en conserver que 10.

S'il y a des emplacements vides pour des cartes Ticket sur la rangée du plateau principal, remplissez-les avec des cartes du paquet Ticket. Le joueur à votre gauche peut alors commencer son tour.

FIN DE LA PARTIE

Lorsque le pion B&B Circus a effectué une boucle complète pour revenir à sa métropole de départ et déclenché le décompte de sa région de départ, la partie s'achève. Procédez alors au **décompte final**. Chaque joueur comptabilise ses points de Renommée de fin de partie, inscrits sur ses cartes Objectif et sur ses cartes Ticket (sur la carte elle-même, en haut à droite, et sur son effet).

Le joueur cumulant le plus de points de Renommée est déclaré vainqueur. Les égalités sont départagées en regardant qui parmi les joueurs ex aequo a placé le plus de pions Chapiteau sur la dernière région. Si l'égalité persiste, vérifiez la région précédente, et ainsi de suite.



VARIANTES

Pour vos premières parties, nous vous conseillons de jouer avec la mise en place détaillée au début de ce livret, dans laquelle le pion B&B Circus commence à Boston et se déplace dans le sens antihoraire. Par la suite, vous pourrez jouer avec plusieurs variantes, qui permettent de modifier la ville de départ de ce pion et la direction dans laquelle il se déplace.

4 JOUEURS

· DÉPART DE CHICAGO



À 4 joueurs, il est possible de faire commencer le pion B&B Circus à Chicago et de le déplacer ensuite dans le sens horaire. Les régions seront décomptées dans cet ordre : Boston, New York, Washington D.C., Indianapolis et Chicago.

3 JOUEURS

· DÉPART DE CHICAGO



Dans cette configuration, la région de Boston est masquée. Le pion B&B Circus commence à Chicago et se déplace dans le sens horaire. Les régions seront décomptées dans cet ordre : New York, Washington D.C., Indianapolis et Chicago.

· DÉPART DE NEW YORK



Dans cette configuration, la région de Boston est masquée. Le pion B&B Circus commence à New York et se déplace dans le sens antihoraire. Les régions seront décomptées dans cet ordre : Chicago, Indianapolis, Washington D.C. et New York.

2 JOUEURS

· DÉPART DE WASHINGTON D.C.



Dans cette configuration, les régions de Chicago et d'Indianapolis sont masquées. Le pion B&B Circus commence à Washington D.C. et se déplace dans le sens horaire. Les régions seront décomptées dans cet ordre : Boston, New York et Washington D.C.

· DÉPART DE NEW YORK



Dans cette configuration, les régions de Boston et de Chicago sont masquées. Le pion B&B Circus commence à New York et se déplace dans le sens antihoraire. Les régions seront décomptées dans cet ordre : Indianapolis, Washington D.C. et New York.

· DÉPART D'INDIANAPOLIS



Dans cette configuration, les régions de Boston et de Chicago sont masquées. Le pion B&B Circus commence à Indianapolis et se déplace dans le sens horaire. Les régions seront décomptées dans cet ordre : New York, Washington D.C. et Indianapolis.

MODE SOLO – « THE SPECTACULAR AUTOMATON SHOW »

Votre bon vieux spectacle de cirque traditionnel est en concurrence avec une toute nouvelle troupe d'automates qui sillonne les États-Unis. Aux représentations classiques, ce spectacle ultramoderne combine des machines disant la bonne aventure, des animaux mécaniques et toutes sortes d'objets aussi étranges que merveilleux. Qui remportera les faveurs du public ?

MISE EN PLACE

Choisissez une couleur pour le Cirque des Automates et placez ses pions près de son plateau. Suivez la mise en place pour 2 joueurs (voir page 5), mais placez l'un des plateaux Cirque face Automate visible : ce plateau sera utilisé par les Automates.

1. Sur le plateau Automate, placez le marqueur Piédestal sur la case « 2 » de la piste Piédestal et le marqueur Locomotive sur la case « 6 » de la piste Locomotive. Placez le marqueur Score et le pion Caravane normalement.

2. Mélangez les 4 jetons Artiste et placez-les, face cachée, sur les emplacements correspondants du plateau Automate.

3. Mélangez séparément les 2 paquets de cartes Automate. Placez le paquet Singe mécanique, face cachée, sur l'emplacement indiqué dans l'illustration ci-dessous. Faites de même avec les cartes Diseur de bonne aventure.

4. Choisissez un niveau de difficulté : Facile, Moyen ou Difficile. Ce niveau définit la façon dont le Cirque des Automates gagnera des points de Renommée en fin de partie, ainsi que la façon dont certaines de ses cartes réagiront au cours de la partie. Si vous voulez jouer en mode Facile, ne changez rien. Si vous voulez rendre le jeu plus difficile, recouvrez cet emplacement du plateau Automate avec l'indicateur de difficulté, en choisissant sa face visible.



> ***REMARQUE :*** *N'oubliez pas que dans une mise en place à 2 joueurs, des chapiteaux neutres (d'une couleur inutilisée, c'est-à-dire qui n'appartient ni à vous ni aux Automates) sont placés sur le plateau.*

DÉROULEMENT

Les Automates commencent toujours la partie. Durant leur premier tour, ils ne jouent pas de cartes : révélez uniquement le plus haut des quatre jetons Artiste, puis placez le pion Caravane des Automates sur la première métropole que traversera la caravane B&B Circus (c'est-à-dire la première métropole qui sera décomptée).

Aux tours suivants, les Automates joueront 1 carte Automate par tour. D'abord, ils joueront avec les cartes Diseur de bonne aventure. Puis, lorsque la Caravane B&B Circus aura décompté la première région, ils utiliseront les cartes Singe mécanique.

Lorsque c'est au tour des Automates, retournez la première carte du paquet Automate actuellement utilisé sur l'emplacement à droite prévu à cet effet, puis résolvez-la. Les cartes Automate, quel que soit leur paquet, permettent aux Automates d'effectuer l'un des 2 types d'actions suivantes :

ACTIONS ARTISTE : Elles améliorent le spectacle des Automates.

ACTIONS SPECTACLE : Elles permettent aux Automates de se déplacer et de donner un spectacle.

Difficulté : Les effets qui ne sont pas identifiés comme « Facile » ou « Difficile » sont toujours appliqués.
Sinon :

- **Facile**  Appliquez cet effet uniquement si vous jouez en mode Facile.
- **Difficile**  Appliquez cet effet uniquement si vous jouez en mode Difficile.


Facile


Moyen


Difficile

ACTIONS ARTISTE





RÉVÉLER UN JETON ARTISTE

Révélez le jeton Artiste suivant et montez d'une case le marqueur Piédestal.

Les jetons Artiste sont révélés de haut en bas et augmentent toujours de 1 le nombre de piédestaux.

ENGAGER UN ARTISTE



Prenez 1 carte Ticket face visible du plateau principal et placez-la sur le plateau Automate. Les artistes ainsi placés sur le plateau Automate sont joués sur une seule piste, et sont bien entendu rangés dans un ordre strictement croissant. **Un artiste ne peut pas être engagé par les Automates si une carte de même valeur est déjà placée.**

Les Automates choisissent leur artiste en respectant l'ordre de priorité suivant :



1. Ils engagent un artiste plébiscité par une métropole. Si plusieurs choix sont possibles, ils choisissent celui de la métropole décomptée en premier.
2. Ils engagent un artiste de la catégorie indiquée en haut à droite de la carte Automate.
3. Ils engagent l'artiste de valeur la plus élevée parmi ceux disponibles.
4. Ils engagent l'artiste situé le plus à gauche.

> ***REMARQUE :*** *Si toutes les valeurs des artistes du plateau principal sont déjà présentes dans le spectacle des Automates, défaussez les 2 artistes les plus à droite, faites glisser vers la droite les 3 cartes Artiste restantes et révélez 2 nouveaux artistes du paquet. Si aucun des artistes présents ne peut être engagé, remettez la carte Automate dans le paquet correspondant, mélangez le paquet et piochez une nouvelle carte.*

Si la carte de l'artiste engagé dispose d'un symbole Piédestal ou Locomotive en tant qu'effet, avancez le marqueur correspondant d'une case vers le haut.

Une fois le marqueur déplacé, les effets des cartes Artiste engagées par les Automates n'ont plus d'utilité. Vous pouvez donc empiler ces cartes les unes sur les autres, en ne laissant apparaître que leur valeur dans le coin supérieur gauche.

Enfin, si la carte Automate dispose de symboles Piédestal ou Locomotive, déplacez le marqueur correspondant en conséquence. N'oubliez pas de prendre en compte l'effet Facile ou Difficile de la carte, selon le niveau de difficulté choisi.

Une fois la carte ajoutée au cirque des Automates, défaussez la carte la plus à droite du plateau principal, faites glisser vers la droite les cartes restantes, puis révélez de nouvelles cartes pour remplir les emplacements vacants.

> ***REMARQUE :*** *Lorsque vous obtenez des cartes Artiste pour votre cirque, glissez également les cartes restantes du plateau principal vers la droite, de sorte que la dernière carte révélée se trouve toujours sur l'emplacement le plus à gauche.*

ACTIONS SPECTACLE



DONNER UN SPECTACLE

Les Automates peuvent se déplacer du nombre de cases indiqué par leur marqueur Locomotive. Ils se déplacent toujours d'au moins 1 case.

Les Automates choisissent vers quelle case se déplacer et où donner un spectacle en respectant l'ordre de priorité suivant :

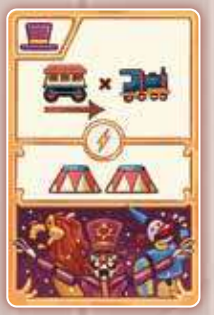
1. En priorité, les Automates donnent un spectacle dans la prochaine région devant être décomptée où ils n'ont pas la majorité gagnante (c'est-à-dire au moins 3 pions Chapiteau dans la région).

2. En prenant en compte cette contrainte, ils donnent, s'ils le peuvent, un spectacle dans une métropole (les Automates doivent donc au préalable avoir engagé l'artiste qui y est plébiscité). Ce faisant, ils gagnent les points de Renommée correspondants.

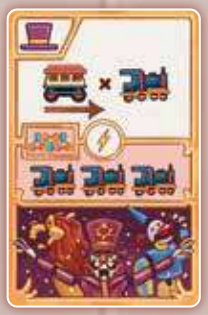
3. S'ils ne peuvent pas donner de spectacle dans une métropole, ils se rendent dans une ville moyenne pour revendiquer un emplacement supérieur ou égal à 5 piédestaux. Si plusieurs villes moyennes correspondent à ce critère, ils choisissent celle sur laquelle ils peuvent revendiquer le plus haut emplacement, en prenant en compte les jetons Artiste révélés, qui offrent des piédestaux supplémentaires. Les Automates choisissent toujours de gagner des points de Renommée.

4. S'ils ne peuvent revendiquer aucun emplacement d'une ville moyenne supérieur ou égal à 5, ils se rendent dans une bourgade. Ils ne gagnent aucune carte Argent pour leur spectacle : leur seul bénéfice est de poser un pion Chapiteau supplémentaire pour tenter d'obtenir une majorité. Les Automates choisissent comme bourgade celle qui rapporterait le plus de cartes Argent parmi les cases se trouvant sur la route qu'empruntera le B&B Circus. Si deux bourgades rapportent autant de cartes Argent, ils choisissent la ville la plus proche du B&B Circus.

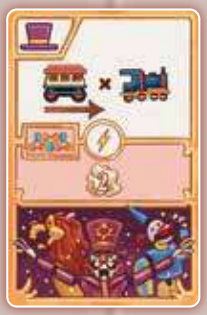
Les cartes Action Spectacle octroient par ailleurs un effet bonus immédiat (voir ci-dessous), certains de ces bonus ne s'appliquant qu'en mode Difficile.



Cette carte fournit temporairement aux Automates 2 piédestaux supplémentaires pour leur spectacle.



Cette carte permet aux Automates de se déplacer jusqu'à 3 cases supplémentaires.



Cette carte permet aux Automates de gagner immédiatement 2 points de Renommée supplémentaires.



Lorsque le B&B Circus atteint la première métropole, un décompte a lieu à la fin de votre tour (vous êtes le dernier joueur, et détenez donc la tuile B&B Circus). Une fois le décompte fait, placez la tuile B&B Circus à côté du plateau Automate, puis retirez de la partie les cartes Diseur de bonne aventure et remplacez-les par les cartes Singe mécanique.



Lorsque le B&B Circus atteint la deuxième métropole, le décompte se fait à la fin du tour des Automates. Vous récupérez la tuile B&B Circus à la suite du décompte.
Enfin, lorsque le B&B Circus atteint la dernière métropole, procédez au décompte de la dernière région.

La partie se termine alors par le décompte final :

1. Les Automates gagnent les points de Renommée inscrits dans le coin supérieur droit des cartes Ticket ajoutées à leur cirque.
2. Ils gagnent également les points de Renommée octroyés par les effets des cartes Ticket. Pour compter ces points, considérez que tous les artistes engagés par les Automates jouent sur une seule et même piste.
3. Les Automates n'ont aucune carte Objectif. En compensation, ils gagnent des points bonus en fonction du niveau de difficulté :

Facile  : aucun point bonus.

Moyen  : 1 point de Renommée bonus pour chaque carte Action Artiste  jouée.

Difficile  : 2 points de Renommée bonus pour chaque carte Action Artiste  jouée.



NOTE DE L'ÉDITEUR

Le cirque est une institution souvent idéalisée, synonyme d'émerveillement, de plaisir et de rire pour tous les spectateurs de ce grand spectacle. Mais ce divertissement a aussi eu une face sombre longtemps occultée, et a pu adopter des pratiques que nous désapprouverions aujourd'hui, avec notre perspective du XXIe siècle. Arrachés à leur habitat naturel, certains animaux sauvages ont pu être gardés dans des conditions brutales, et exploités dans des numéros humiliants ou dangereux. Tant et si bien qu'aujourd'hui, les directeurs de cirque Phineas Taylor Barnum et James Anthony Bailey - les fondateurs du *Barnum & Bailey Circus* mentionné dans le jeu - sont désormais perçus comme des personnages pour le moins douteux.



En tant qu'éditeurs de ce jeu, ni IELLO ni Devir ne cautionnons la maltraitance animale. Puisqu'avoir conscience de ce qui s'est passé nous aide à éviter de refaire les mêmes erreurs, nous vous invitons à jouer à *3 Ring Circus* en toute connaissance de cause.

ANNEXE



Les cartes Ticket de plus haute valeur vous octroient des points de Renommée en prenant en compte **toutes** les cartes jouées sur votre plateau Cirque (et pas simplement les cartes jouées sur la même piste).



Cette carte octroie 3 points de Renommée pour chaque symbole Billet de banque sur votre plateau.



Cette carte octroie 2 points de Renommée pour chaque phénomène sur votre plateau (cette carte incluse).



Cette carte octroie 3 points de Renommée pour chaque contorsionniste (phénomène de valeur 7) sur votre plateau.



Cette carte octroie 2 points de Renommée pour chaque symbole Locomotive sur votre plateau.



Cette carte octroie 2 points de Renommée pour chaque acrobate sur votre plateau (cette carte incluse).



Cette carte octroie 3 points de Renommée pour chaque jongleur (acrobate de valeur 6) sur votre plateau.



Cette carte octroie 1 point de Renommée pour chaque piédestal que contient votre cirque (référez-vous à la position de votre marqueur Piédestal).



Cette carte octroie 2 points de Renommée pour chaque bête exotique sur votre plateau (cette carte incluse).



Cette carte octroie 3 points de Renommée pour chaque pingouin ou otarie (bête exotique de valeur 5) sur votre plateau.

EFFETS INSTANTANÉS : Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte de ce type lors d'un spectacle. La carte doit être jouée avant de déplacer le pion B&B Circus.



SOIGNEURS

Lors d'un spectacle dans une ville moyenne, chaque bête exotique dans votre cirque octroie temporairement 1 piédestal supplémentaire.



ORCHESTRE

Lors d'un spectacle dans une ville moyenne, chaque acrobate dans votre cirque octroie temporairement 1 piédestal supplémentaire.



MACHINISTES

Lors d'un spectacle dans une ville moyenne, chaque phénomène dans votre cirque octroie temporairement 1 piédestal supplémentaire.



COLLEUR D'AFFICHES

Lors d'un spectacle dans une ville moyenne, cette carte octroie temporairement 2 piédestaux supplémentaires.



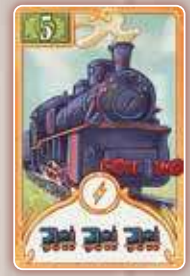
MACHINE À POPCORN

Gagnez immédiatement 2 points de Renommée supplémentaires.



RÉSERVE

À la fin de votre spectacle, piochez 1 carte Ticket, soit parmi celles visibles du plateau, soit sur le dessus du paquet.



TRAIN

Avant de donner votre spectacle, vous pouvez vous déplacer de 3 cases supplémentaires.



MONSIEUR LOYAL

À la fin de votre spectacle, piochez 2 cartes Argent supplémentaires.



ÉQUIPE DE NETTOYAGE

À la fin de votre spectacle, le pion B&B Circus ne se déplace pas.

ANNEXE



Les cartes Objectif octroient des points de Renommée supplémentaires si vous parvenez à les placer sur votre plateau Cirque (en complétant des colonnes de cartes sur vos pistes).



Chaque région en jeu a une carte Objectif qui lui est propre. Vous gagnez respectivement 5, 7 ou 10 points de Renommée si vous avez placé 2, 3 ou au moins 4 de vos pions Chapiteau dans cette région.



Vous gagnez respectivement 5, 7 ou 10 points de Renommée si vous possédez 2, 3 ou 4 bêtes exotiques de valeurs différentes dans votre cirque.



Vous gagnez respectivement 5, 7 ou 10 points de Renommée si vous possédez 2, 3 ou 4 acrobates de valeurs différentes dans votre cirque.



Vous gagnez respectivement 5, 7 ou 10 points de Renommée si vous possédez 2, 3 ou 4 phénomènes de valeurs différentes dans votre cirque.



Vous gagnez respectivement 5, 7 ou 10 points de Renommée si vous avez donné des spectacles dans 1, 2 ou au moins 3 métropoles.



Vous gagnez respectivement 5, 7 ou 10 points de Renommée si vous avez donné un spectacle dans les deux villes moyennes de 1, 2 ou au moins 3 régions différentes.



Vous gagnez respectivement 5, 7 ou 10 points de Renommée si votre cirque possède au moins 6, au moins 8 ou 10 piédestaux.



Vous gagnez respectivement 5, 7 ou 10 points de Renommée si vous avez 10, 11 ou au moins 12 artistes dans votre cirque (les cartes Objectif ne sont pas prises en compte).







CRÉDITS

- **CONCEPTION :** Fabio Lopiano et Remo Conzadori
- **ILLUSTRATION :** Edu Valls
- **CONCEPTION DU MODE SOLO :** Dávid Turczi, Fabio Lopiano et Xavi Bordes
- **ÉDITION :** David Esbrí
- **CORRECTION :** William Niebling
- **MISE EN PAGE :** Meeple Foundry
- **CHEF DE PROJET DE LA VERSION FRANÇAISE :** Guillaume Dejonghe
- **TRADUCTION FRANÇAISE :** MeepleRules.fr
- **RELECTURE FRANÇAISE :** Robin Leplumey
- **GRAPHISME DE LA VERSION FRANÇAISE :** Vincent Mougenot





iello.fr

DEVIR

www.devirgames.com

DÉROULEMENT

ENGAGER UN ARTISTE
(voir page 6)

/

DONNER UN SPECTACLE
(voir page 12)

1 DÉPLACEMENT DE VOTRE CIRQUE

2 REPRÉSENTATION

3 DÉPLACEMENT DU PION B&B CIRCUS

2

BOURGADES
(voir page 13)

VILLES MOYENNES
(voir page 14)

MÉTROPOLES
(voir page 15)



3 **DÉPLACEMENT DU PION B&B CIRCUS** (voir page 16)

SYMBOLES

Piédestal
(voir page 7)

Billet de banque
(voir page 7)

Locomotive
(voir page 7)

Points immédiats
(voir page 7)

Points de fin de partie
(voir page 7)

Placez 1 carte
(voir page 7)

Prenez 1 carte
(voir page 7)

Visible sur votre plateau
(voir page 7)

Clowns
(voir page 8)

Animaux d'élevage
(voir page 8)

Magiciens
(voir page 8)

Cavaliers
(voir page 8)

Bêtes exotiques
(voir page 8)

Acrobates
(voir page 8)

Phénomènes
(voir page 8)

Piochez 1 carte Objectif
(voir page 11)

Piochez 1 carte Argent
(voir page 11)

Piochez 1 carte Ticket
(voir page 11)

Jouez une autre carte
(voir page 11)

Intervertissez 2 cartes
(voir page 11)

Gagnez des points
(voir page 11)

Placez 1 de vos cartes Objectif
(voir page 11)

Gagnez immédiatement 5 points de Renommée
(voir page 11)

Effets instantanés des cartes Argent
(voir page 25)