

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**





Le Cirque Roncalli

Un jeu fantastique pour toute la famille, 2 à 6 joueurs.

Pic et Pello, Fredi Spaghetti, Zippo et le clown blanc participent tous au spectacle du Cirque Roncalli. Chaque joueur tient le rôle d'un clown et essaie d'attirer le maximum de spectateurs sous le chapiteau pour les faire rire aux éclats. Plus les clowns sont drôles tous ensemble, plus les spectateurs s'enthousiasment. Tous les clowns se sont déguisés: personne ne sait qui sont les autres, ni lequel a attiré le plus grand nombre de spectateurs.

Le jeu contient

- 1 piste (celle du Cirque Roncalli)
- 6 pions (les clowns en 6 couleurs différentes)
- 6 cartes-clowns (de la couleurs des pions)
- 18 cartes-fanfars
- 90 pions-spectateurs (visage rieur d'un côté, sérieux de l'autre côté)
- 2 dés

But du jeu

Faire rire tous ses spectateurs pour gagner.

Préparation du jeu

Les pions qui représentent les clowns participent tous les six, quel que soit le nombre des joueurs. Posez-les sur la piste, à raison d'un pion toutes les deux cases (il y a une case libre entre chaque clown).

Chaque joueur tire ensuite une carte-clown. S'il y a moins de 6 joueurs, les cartes restantes sont mises de côté et ne servent pas. Chaque joueur sait maintenant quel clown il représente. Mais il ne doit pas le dire aux autres: c'est son secret.

Les pions-spectateurs sont rangés près de la piste de jeu. Le joueur le plus jeune commence. Les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le jeu

Pour jouer, jetez les deux dés puis faites avancer un ou plusieurs clowns dans le sens des aiguilles d'une montre. La répartition des clowns sur les cases détermine l'endroit où les spectateurs prennent place et là où ils commencent à rire.

Les clowns

Un joueur peut faire avancer à son choix un, plusieurs ou tous les clowns.

Ex: vous faites 3 et 4, donc un total de 7. Vous pouvez faire avancer un seul clown de 7 cases, ou bien trois clowns de 2 cases et un d'une case, ou 5 clowns d'une case et le sixième de 2 cases... toutes les combinaisons sont permises.

Errata : une grossière erreur de traduction s'est glissée dans la règle. Il ne faut pas lire « Vous faites entrer trois spectateurs : un sur une place rouge, un sur une place jaune et le troisième sur une place bleue » mais « Vous faites entrer trois spectateurs sur les places rouges, trois sur les places jaunes et trois sur les places bleues ».

Tous les points doivent être joués.

Plusieurs clowns peuvent se trouver sur la même case – ils attirent ainsi les spectateurs sous le chapiteau.

Les spectateurs

Les places sont réparties en 6 couleurs qui correspondent à celles des clowns. La première rangée de chaque couleur ne contient qu'une seule place, la deuxième deux places, la dernière cinq places.

Lorsqu'un joueur a déplacé ses clowns, il installe les spectateurs. **Les spectateurs ont le visage sérieux** lorsqu'ils prennent place sous le chapiteau. Ils s'assoient dans la couleur des clowns qui sont sur la même case de la piste. La quantité des spectateurs qui viennent dépend du nombre des clowns qui occupent la même case. Peu importe où sont les clowns: seuls comptent les clowns qui occupent **ensemble** une même case.

Ex: les clowns Rouge, Bleu et Jaune sont sur la même case. ~~Vous faites entrer 3 spectateurs: un sur une place rouge, un sur une place bleue et le troisième sur une place jaune.~~

Les places se remplissent de l'intérieur vers l'extérieur: d'abord la place unique au bord de la piste, puis les deux places de la deuxième rangée, etc. . . .

Ex: 4 spectateurs occupent la couleur rouge: le premier sur la première rangée, les deux suivants sur la deuxième rangée, le troisième commence la troisième rangée.

Si un clown se trouve **tout seul sur une case**, les spectateurs, déçus, quittent les places de la couleur de ce clown – sauf si leur rangée est complète. Les pions-spectateurs correspondants sont sortis du jeu.

Ex: le clown vert est seul sur sa case. Les deux premières rangées vertes sont occupées entièrement, mais la troisième rangée ne contient que 2 spectateurs. Ces deux spectateurs là sont sortis du jeu.

Dès que toutes les places de toutes les rangées d'une même couleur sont occupées, l'orchestre joue une fanfare. Le joueur auquel cette couleur appartient se fait alors connaître en montrant sa carte-clown et reçoit 3 cartes-fanfars.

Il ne peut pas y avoir plus de spectateurs que de places disponibles. Les spectateurs en surnombre restent dehors!

Si on joue à moins de six, une ou plusieurs couleurs n'appartiennent à personne et ne donnent bien sûr pas droit à la fanfare. Mais les clowns de cette ou ces couleurs restent en jeu.

Lorsqu'un joueur a pris ses cartes-fanfars, il essaie de faire rire ses spectateurs (lorsque revient son tour de jouer) selon le même principe que l'installation des spectateurs.

Lorsqu'une couleur est entièrement occupée par des spectateurs, ceux-ci se mettent à rire dès que plusieurs clowns occupent la même case. Les pions-spectateurs sont retournés pour montrer leur côté visage rieur.

En revanche, les spectateurs dont le clown est seul sur une case cessent de rire. Ils redeviennent sérieux. Mais cela n'arrive que lorsque dans une rangée (de la même couleur que ce clown) il y a encore un ou plusieurs spectateurs au visage sérieux.

Les spectateurs qui n'appartiennent à personne (lorsque l'on joue à moins de six) restent toujours sérieux. Pour que ses spectateurs gardent le sourire, on peut jouer une carte-fanfare.

Fin de la partie

Le joueur qui fait le plein de spectateurs et arrive à tous les faire rire gagne la partie. Si plusieurs joueurs y arrivent en même temps, ils se partagent la victoire.

Un bon conseil

Les joueurs se trouvent placés devant un dilemme perpétuel: ils ont besoin des autres clowns pour attirer des spectateurs et les faire rire. Mais ils aident en même temps leurs concurrents à gagner. La seule solution est d'associer leur clown avec ceux qui ont le plus de retard – pas de façon trop visible toutefois, pour éviter de montrer leur couleur trop clairement aux autres joueurs.