

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





DRUM ROLL

KONSTANTINOS KOKKINIS - DIMITRIS DRAKOPOULOS

L'Europe au début des années 1900. Les joueurs occupent le rôle des propriétaires d'un cirque voyageant dans différentes villes européennes pour donner des spectacles et impressionner leur public. Avant chaque spectacle, les joueurs doivent enrichir leur cirque en embauchant des artistes et répondre à leurs besoins pour les aider à offrir leurs meilleures interprétations. Ils embauchent aussi du personnel et investissent dans le but de créer le plus prestigieux cirque. Après 3 spectacles, le joueur qui a gagné le plus de points de prestige est le gagnant.

Matériel du jeu

1x Tuile Premier Joueur



18x Tuiles Roulotte



1x Plateau De Jeu Principal



1x Livre De Règle



5x Tuiles Région



44x Jetons Réduction



4x Plateau Joueur (1 de chaque couleur de joueur)



58x Jetons argent (40x pièces de 1 & 18x pièces de 5)



Jetons Tour & Spectacle



15x Cartes Personnel



45x Cartes Artiste



30x Cartes Investissement



125x Cubes Ressource (25 de chacune des 5 couleurs)



1x Cache Carte Artiste



4x Aides De Jeu



8x Cubes Score & Billet (2 de chaque couleur de joueur)



12x Jetons Action (3 de chaque couleur de joueur)





DRUM ROLL

Symboles



Joueur



Spectacle



Vote



Fin de la Partie



Roulotte



Prestige Positif



Prestige Négatif



Et (Plus)



Ou (Choix)



Si Utilisé



Si Non Utilisé



Pièce d'argent



Carte Investissement



Salaire



Magicien



Acrobate



Jongleur



Dompteur



Phénomène



Viré



Jeton action



+1 Taille de Main



Lorsque Retourné



Réduction



Conversion



N'importe quelle Ressource (Cube)



Regardez Les Deux Cartes Du Haut De La Pioche Investissement et Prenez-en Une



Personnel



Artiste



Performance Exceptionnelle



Bonne Performance



Piètre Performance



Ne Perdez Pas De Prestige



Ne Payez Pas Un Salaire



Cube Blanc (Répétition)



Cube Jaune (Equipement)



Cube Vert (Publicité)



Cube Bleu (Costume)



Cube Rouge (Fournitures)

Mise En Place

- Placez le plateau de jeu principal au milieu de la table.
- Placez les deux jetons bruns sur le plateau de jeu principal (un sur la piste préparation et un sur le premier spectacle)
- Mélangez les tas de carte personnel, artiste et investissement et placez-les à côté de la zone de jeu. Placez la pioche artiste face cachée, posez sur le haut de la pioche artiste le cache carte artiste. Chaque fois que vous tirez de la pioche artiste, faites-le du bas.
- Prenez la pioche personnel et distribuez un nombre de cartes face visible égal au nombre de joueurs, en-dessous du plateau de jeu principal.
- Prenez la pioche artiste et distribuez un nombre de cartes face visible égal au nombre de joueurs + 1, en-dessous des cartes personnel. Chaque fois que de nouveaux artistes sont distribués, si trois artistes du même type (magicien, acrobate, etc.) sont révélés, défaussez la dernière carte révélée et distribuez-en une autre. Répétez le processus jusqu'à que pas plus de 2 artistes du même type ne soient dans la zone d'embauche.

Chaque joueur reçoit:

- Un Plateau individuel dans la couleur de son choix.
- Les cubes score & billets de sa couleur. Placez un cube sur le **0** de la piste de score et l'autre sur le premier billet dans la zone des billets.
- 3 Jetons action de sa couleur.
- Une tuile région aléatoire qu'il place sur son plateau individuel.
- Chaque joueur reçoit deux artistes du bas de la pioche artiste. Il les conserve secret des autres joueurs. Tous en même temps, les joueurs choisissent un des artistes qu'ils souhaitent garder; donnent l'autre au joueur à leur gauche. Après quoi, les artistes sont révélés et placés sous les plateaux des joueurs.
- Chaque joueur choisit ensuite deux ressources et les place dans sa zone de stockage sur son plateau individuel (cela peut-être deux ressources différentes ou deux fois la même).
- Chaque joueur reçoit **15**, moins le coût d'embauche des deux artistes qu'ils ont dans leur cirque.

Exemple: Sandra a choisi un artiste avec un coût d'embauche de **4** et a reçu un artiste du joueur de sa droite, qui a un coût d'embauche de **3**. Cela signifie qu'elle doit commencer la partie avec **8**.

Le joueur qui a le plus récemment visité un cirque devient le premier joueur. En cas d'égalité, choisissez aléatoirement.



Déroulement du Jeu

Durant la partie, les joueurs donnent 3 spectacles. Pour **chacun** de ces spectacles, les joueurs ont 5 à 7 tours de préparation. Après ces tours, les joueurs commencent leurs spectacles et marquent des points de prestige. Chaque tour de préparation consiste en deux phases:

- La **phase Action** où les joueurs utilisent leurs trois actions pour acquérir des ressources, investir, vendre des billets, embaucher du personnel et des artistes pour leur cirque.
- La **phase de distribution** où les joueurs peuvent équiper leurs artistes avec des ressources.



Phase Action

Durant la phase action, chaque joueur utilise ses trois jetons action. En commençant par le premier joueur et en continuant en sens horaire, chaque joueur place un jeton action sur l'action qu'ils veulent réaliser. Cela est répété jusqu'à que tous les joueurs aient placé leurs trois jetons action sur le plateau principal.

Note: Pour toutes les actions où plus d'un jeton action peut être placé, les jetons action doivent être empilés pour déterminer l'ordre de priorité.



Répétition: Le joueur prend un **cube blanc**.

Limite: Cette action peut seulement être réalisée une fois par tour et par un seul joueur.



Equipement: Le joueur prend un **cube jaune**.

Limite: Cette action peut seulement être réalisée une fois par tour et par un seul joueur.



Publicité: Le joueur prend un **cube vert**.

Limite: Cette action peut seulement être réalisée une fois par tour et par un seul joueur.



Costume: Le joueur prend un **cube bleu**.

Limite: Cette action peut seulement être réalisée une fois par tour et par un seul joueur.



Fournitures: Le joueur prend un **cube rouge**.

Limite: Cette action peut seulement être réalisée une fois par tour et par un seul joueur.



Vendre des billets: Le joueur prend des pièces d'argent.

Il avance son cube billet d'une case dans la zone billet et prend le montant correspondant. Une fois que la dernière case billet est atteinte, le joueur ne peut plus réaliser cette action jusqu'au prochain spectacle. Après chaque spectacle, tous les cubes billet retournent à la position de départ.

Limite: **Chaque** joueur peut réaliser cette action au maximum 2 fois par tour.



Investir: Le joueur paie  et prend la carte du haut de la pioche investissement. Chaque joueur a une taille de main limite de 2 cartes qui peut être augmentée de 1 pour chaque magicien dans le cirque du joueur.

Limite: **Chaque** joueur peut réaliser cette action au maximum 2 fois par tour.



Embaucher un Artiste: Le joueur peut embaucher 1 artiste pour un coût de location (moins n'importe quel jeton réduction). L'artiste est ensuite placé dans le cirque du joueur sous son plateau joueur.

Limite: **Chaque** joueur ne peut faire cette action qu'une unique fois par tour.



Embaucher du Personnel: Le joueur peut embaucher 1 membre du personnel pour un coût de location (moins n'importe quel jeton réduction). Le membre du personnel est ensuite placé dans le cirque du joueur à gauche de son plateau joueur.

Limite: **Chaque** joueur ne peut faire cette action qu'une unique fois par tour.

Limite des actions cube:

- Dans une partie à 4 joueurs, jusqu'à 4 actions cube peuvent être réalisées chaque tour. Une case doit donc rester vide.
- Dans une partie à 3 joueurs, jusqu'à 3 actions cube peuvent être réalisées chaque tour. Deux cases doivent rester vides.
- Dans une partie à 2 joueurs, jusqu'à 2 actions cube peuvent être réalisées chaque tour. Trois cases doivent rester vides.

Tous les cubes acquis durant la phase action sont placés sur la zone de stockage de cube sur le plateau individuel.

Passer: Un joueur peut choisir de ne pas réaliser un certain nombre d'action. Il reçoit  pour chaque action qu'il ne réalise pas.

Résolution des actions: Lorsque tous les joueurs ont choisi leurs actions, chaque joueur retire ses jetons action et réalise l'action choisie dans l'ordre suivant:

- **Actions cube:** Elles sont toutes effectuées simultanément et les joueurs reçoivent les cubes.
- **Vendre des billets:** Cela est effectué simultanément et les joueurs reçoivent leur argent.
- **Investir:** Les joueurs achètent les cartes dans l'ordre où ils ont choisi l'action. (Utilisez l'ordre de priorité de bas en haut sur les marqueurs action empilés)
- **Embaucher un Artiste:** Utilisez l'ordre de priorité de bas en haut sur les jetons action empilés, les joueurs embauchent l'artiste qu'il souhaite.
- **Embaucher du Personnel:** Utilisez l'ordre de priorité de bas en haut sur les jetons action empilés, les joueurs embauchent le membre de personnel qu'ils souhaitent.

Note: Il arrivera de nombreuses fois où un joueur ne sera pas capable d'embaucher l'artiste ou le membre du personnel qu'il veut parce qu'un autre joueur vient juste de l'embaucher. Un joueur peut toujours choisir de ne pas effectuer une action où il a posé son jeton action. Dans ce cas, le joueur reprend son jeton action mais ne reçoit pas .

Après que toutes les actions ont été résolues, chaque membre du personnel et artiste qui n'est pas embauché durant la phase action reçoit un jeton . Cela signifie que durant la phase action du prochain tour, ce membre du personnel ou cet artiste coûtera une pièce d'argent de moins pour être embauché. Au prochain tour, tous les membres du personnel et artistes qui n'ont toujours pas été embauché reçoivent un jeton  (y compris ceux qui ont déjà un jeton réduction). Cela signifie qu'un membre du personnel ou un artiste, qui n'a pas été embauché pendant plusieurs tours, peut finir par être gratuit. Lorsque cela se passe, la carte reste disponible pour une embauche gratuite un dernier tour et ensuite est défaussée.

Phase De Distribution

Durant cette phase, simultanément tous les joueurs **déplacent jusqu'à deux cubes de leur zone de stockage de cube, sur leurs artistes**. Une fois qu'un cube est déplacé sur un artiste, il ne plus être retiré et y reste jusqu'à la fin de la partie. **Exception:** Lorsque des artistes sont virés ou sont retournés pour du prestige (voir Artistes à la page 7 pour plus de détails) tous les cubes sur eux sont retournés à la réserve.

Fin Du Tour

A la fin du tour, ce qui suit doit être fait:

- Compléter éventuellement le nombre de cartes personnel disponibles.
- Compléter éventuellement le nombre de cartes artiste disponibles.
- Avancer le marqueur tour d'une case sur le piste préparation.
- Le premier joueur passe la tuile de premier joueur à son voisin de gauche.

Commencer un nouveau tour.

Vote

A la fin du 5^{ème} tour, les joueurs votent pour décider s'ils démarrent leur spectacle ou le reportent afin de pouvoir jouer un 6^{ème} tour et faire un tour de préparation supplémentaire. Tous les joueurs prennent un jeton action dans leur main. Ils choisissent secrètement de le garder en main ou pas. Choisir de garder le jeton signifie que le joueur veut reporter le spectacle un tour de plus. Choisir de ne pas garder le jeton signifie que le joueur souhaite débiter le spectacle. Une fois que tout le monde a choisi, tous les joueurs révèlent simultanément leur main. Si la majorité a un jeton action en main, les spectacles sont reportés et un 6^{ème} tour est joué normalement. Si la majorité des mains sont vides, alors les spectacles débiterent. Dans le cas d'une égalité, le vote du premier joueur est le seul pris en compte. Si le spectacle est reporté, le processus de vote est répété à la fin du 6^{ème} tour. Si la majorité vote pour reporter le spectacle une fois de plus, un 7^{ème} tour est joué et ensuite le spectacle démarre sans aucun vote. Les joueurs qui ont voté pour un report lors du 6^{ème} tour perdent .

Spectacle

Dans l'ordre des joueurs, ou par paire dans une partie à 4 joueurs (pour accélérer le processus), les joueurs donnent un spectacle et reçoivent des bénéfices. Chaque joueur peut choisir l'ordre dans lequel ses artistes apparaîtront dans le spectacle, pour recevoir leurs bénéfices dans l'ordre où il en a besoin. Chaque artiste fait une performance basée sur les cubes que le joueur lui a attribué. Cela entrainera un des cas suivant pour chaque artiste:

-  **Piètre performance:** Le joueur reçoit les bénéfices du spectacle en dessous de piètre performance.
-  **Bonne performance:** Le joueur reçoit les bénéfices du spectacle en dessous de bonne performance.
-  **Performance exceptionnelle:** Le joueur a deux options. La première est de faire la même chose comme ci-dessus et reçoit les bénéfices indiqués en dessous de **performance exceptionnelle** [BOLD]. La seconde option est de **(une fois par partie maximum pour chaque artiste)** retourner l'artiste et marquer immédiatement les points de prestige () que l'artiste offre.

Aucune performance: Cela se produit si le joueur ne place aucun cube sur l'artiste durant la phase de distribution ou parce que les cubes fournis, n'ont pas abouti à un des niveaux de performance ci dessus. Dans ce cas, l'artiste doit être immédiatement viré. La carte est retirée du cirque du joueur. Le joueur doit payer à l'artiste son coût d'embauche comme compensation et perd  (Voir Artistes à la page 7 pour plus de détail).



Salaire

Une fois que chaque joueur a donné son spectacle et reçu les bénéfices des artistes et des membres du personnel, les joueurs doivent payer les salaires. Le joueur doit payer chaque membre de son cirque le coût affiché sur sa carte. Le joueur ajoute tous les salaires de tous ses artistes et membres du personnel, et paie la somme totale. Pour chaque pièce qu'un joueur ne peut pas payer, il perd . Cela signifie que le score d'un joueur peut descendre en-dessous de 0.

Fin du Spectacle

Une fois que tous joueurs ont donné leurs spectacles et payé les salaires, toutes les cartes artiste et membre du personnel dans la zone d'embauche sont défaussées et de nouvelles cartes y sont distribuées, selon le nombre de joueurs. Le marqueur de la piste préparation revient sur 1. Le marqueur spectacle avance sur le prochain spectacle. Chaque joueur passe sa tuile région au joueur à sa gauche. Le cube billet des joueurs retourne sur le premier billet. Le joueur à la gauche du premier joueur devient le nouveau premier joueur. Le 1^{er} tour de préparation pour le prochain spectacle peut maintenant commencer.

Fin De La Partie

Après la fin du 3^{ème} spectacle, la partie se termine. Les points de de fin de partie sont attribués aux joueurs correspondants, et celui qui a recueilli le plus de est le gagnant. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de est le gagnant. S'il y a toujours égalité, c'est une victoire partagée.

de fin de partie :

- 5 **Le Plus Grand Spectacle:** Le joueur avec le plus d'artistes dans son cirque lorsque la partie se termine.
- 3 **Variété Maximale:** Le joueur a les 5 types d'artiste dans son cirque (magicien, acrobate, etc.).
- 5 **Spectacle Parfait:** Si tous les artistes du cirque font dans le dernier spectacle (même s'ils ont été retournés).
- 5 **Grande troupe:** Le joueur a 8 artistes ou plus dans son cirque.

Régions

Durant une partie, les joueurs visitent 3 régions d'Europe. Cela est représenté par les tuiles **Région**. Chaque Région offre un bonus de prestige particulier attribué durant chaque spectacle. En connaissant leurs futures destinations, les joueurs peuvent planifier à l'avance et investir dans les artistes qui leur feront marquer plus de points de prestige.



Exemple: La foule à Moscou prend plus plaisir à regarder des magiciens et des dompteurs que les autres types d'artiste. Durant le spectacle, le joueur qui visite Moscou marquera 2 points de prestige pour chaque paire de magicien et 2 points de prestige pour chaque paire de dompteur dans leur cirque.

Rupture De Stock

Si les ressources (cubes) sont épuisées durant la partie, les joueurs ne peuvent plus les acquérir jusqu'à qu'un joueur en retourne au stock en retournant un artiste pour marquer des ou en les dépensant pour des bénéfices, du personnel et des cartes investissement. Si le stock de jetons est vide durant la partie, il n'y a plus de réduction jusqu'à ce qu'un jeton soit retourné au stock. Si les pioches investissement, artiste ou personnel sont vidées, mélangez et réutilisez les cartes précédemment défaussées. S'il n'y en a pas, il n'y en aura pas plus de disponible pour le reste de la partie. Si les roulottes sont épuisées, faire de même.



Artistes

Face Avant

Nom de l'Artiste: ROPE WALKER

Type d'Artiste: (icône)

Coût d'embauche: 4 pièces d'argent

Salaire: 4 pièces d'argent

Points de Prestige gagnés lorsque l'artiste est retourné: 2

Niveau de performance: 3 (cubes rouge, jaune, blanc)

Ressources nécessaires: 3, 4, 5 (cubes)

Bénéfices: 3, 4, 5 (cubes)

Face Arrière

Nom de l'Artiste: ACROBAT

Points de prestige gagnés: 2

Salaire lorsque l'Artiste vient d'être retourné (le même que le salaire habituel): 4 pièces d'argent

Salaire Secondaire: Salaire de l'Artiste lors des spectacles suivants celui où il a été retourné (pour le reste de la partie)

Chaque artiste a des besoins en ressource spécifiques et peut réaliser 3 niveaux de performance. Afin de réaliser un niveau supérieur de performance, **toutes les ressources nécessaires pour les niveaux inférieurs doivent être fournies**. Exemple: Pour que la Funambule fasse une performance (☆☆☆☆ exceptionnelle, elle a besoin d'être fournie avec un cube rouge, un cube jaune et un cube blanc dans les précédentes phases de distributions. Dans tous les spectacles suivants, le joueur peut soit gagner 5 ou (une fois par partie) la retourner et immédiatement marquer 2.

Un joueur ne doit pas obligatoirement placer les cubes sur chaque artiste dans l'ordre de niveau de performance. Exemple: En phase de préparation au tour 4, Jim a un cube jaune et un cube blanc dans sa zone de stockage de cube. Dans la phase de distribution, il déplace ces cubes sur la Funambule même si elle n'a pas de cube rouge. En phase de préparation au tour 5, Jim acquiert un cube rouge et durant la phase de distribution, il le déplace sur la Funambule. Dans le spectacle suivant, la funambule fera une performance exceptionnelle.

Si un spectacle commence et qu'un artiste n'a pas au moins le cube nécessaire pour le plus bas niveau de performance (☆☆) sur lui, il ne peut pas effectuer sa performance, même si les cubes pour les plus haut niveau sont présents. (voir "Aucune performance" à la page 5 pour plus de détail).

Comme mentionné avant, un artiste qui a atteint un niveau (☆☆☆☆) exceptionnel de performance peut être retourné pour marquer des points de prestige. Après le spectacle où cela est fait, le joueur doit payer à l'artiste le salaire habituel (4 pièces d'argent). Dans tous les spectacles suivants, l'artiste retourné sera payé avec le **salaire secondaire**. Cela signifie que les artistes retournés pour des points de prestige tôt dans la partie priveront les joueurs de recevoir des bénéfices plusieurs fois. En revanche, cela aidera à réduire les coûts de salaire de leur cirque.

Exemples de bénéfices d'Artistes:

4 Dépensez un cube pour recevoir 4 pièces d'argent.	2 Dépensez deux pièces d'argent pour recevoir 1 roulotte.	3 1 Regarder les 3 premières cartes de la pioche investissement et gardez-en 1. Mettez le reste sous la pioche investissement.
Recevez un cube bleu ou un cube jaune.	Dépensez n'importe quel cube pour annuler le paiement d'un salaire unique après le spectacle.	Annuler le paiement d'un salaire unique après le spectacle.
Recevez n'importe quel cube et un cube blanc.	2 Recevez 2 cubes.	

Types d'Artiste:

Les Magiciens vous aident à acquérir des cartes investissement. Ils vous permettent de regarder plus d'une carte avant de choisir et augmentent votre taille de main de 1 (chaque magicien).	Les Acrobates vous accordent de l'argent et améliorent vos revenus.	Les Phénomènes réduisent les coûts des salaires de votre cirque en vous donnant des roulottes et vous permettant d'annuler les paiements des salaires. Leurs propres salaires et les points de prestige qu'ils offrent sont affectés par le nombre de phénomènes dans votre cirque.	Les Jongleurs vous accordent des cubes qui vous aident à fournir des ressources à vos autres artistes.	Les Dompteurs vous permettent de convertir des cubes en argent.
---	--	--	---	--



Personnel

Les membres du personnel vous assistent de différentes façons et fonctionnent exactement comme les artistes concernant les embauches et les salaires.



Organisateur de Spectacle (Show Organizer): à la fin de n'importe quel tour, vous pouvez renvoyer l'organisateur de spectacle dans la zone d'embauche et devenir le prochain premier joueur. L'organisateur de spectacle est de nouveau disponible pour l'embauche mais vous ne pouvez pas l'embaucher dans le tour qui suit. Seuls les autres joueurs le peuvent.



Régisseur (General Supplier): Durant chaque phase de distribution, vous pouvez déplacer jusqu'à 3 cubes (au lieu de 2) de votre zone de stockage de cube, vers vos artistes.



Orchestre (Orchestra): Gagnez 2 points de prestige après **chaque** spectacle.



Vendeur de popcorn (Popcorn Vendor): Gagnez 3 pièces d'argent après **chaque** spectacle.



Représentant de la banque (Bank Representative): Au début de chaque tour de préparation, vous pouvez placer n'importe quelle somme d'argent sur le Représentant de la banque. Cet argent ne peut plus être utilisé. Lorsque la partie se termine, marquez les points de prestige correspondants au montant d'argent que vous avez investi durant la partie. *(Le maximum de points de prestige qui peut être gagné est 5. Il est inutile d'investir plus de 10 pièces).*



Agent (Agent): (5 différents). Durant **chaque** phase de distribution, vous pouvez réaliser la conversion indiquée une fois. Cela signifie que vous pouvez convertir **n'importe quel** cube en l'un des deux cubes proposés.
Limite: Quel que soit le nombre d'Agents qu'un joueur a dans son cirque, un seul peut être utilisé durant chaque phase de distribution.



Assistant personnel (Personal Assistant): (5 différents). Durant **chaque** phase de distribution, vous pouvez réaliser la conversion indiquée une fois. Cela signifie que vous pouvez convertir le cube spécifique en deux cubes proposés.
Limite: Quel que soit le nombre d'Assistants personnels qu'un joueur a dans son cirque, un seul peut être utilisé durant chaque phase de distribution.

Roulottes

Chaque artiste ne peut avoir qu'une seule roulotte ().

Immédiatement, le salaire de l'artiste utilisant une roulotte est réduit de 1 pièce d'argent. Les roulettes gagnées par les phénomènes peuvent être données à n'importe quel autre artiste.

Une fois qu'une roulotte est possédée par un artiste, elle ne peut plus être possédée par quelqu'un d'autre. Les roulettes peuvent même réduire un coût de salaire à 0, mais ne peuvent pas réduire en-dessous de 0. Lorsque des artistes sont retournés pour du prestige, ils gardent leur roulotte et la réduction est aussi appliquée au salaire secondaire (Voir "Artistes" à la page 7 pour plus de détail).



Cartes Investissement

Les cartes investissement aident les joueurs à acquérir des ressources, de l'argent, des points de prestige et plus. Les cartes investissement peuvent être jouées à n'importe quel moment sauf indication contraire. Chaque joueur a une **taille limite de main de 2 cartes** qui peut être augmentée en embauchant des magiciens. **Chaque magicien permet au joueur de garder une carte supplémentaire en main.** Si un joueur atteint sa taille limite de main et reçoit plus de cartes, il doit (après avoir regardé la nouvelle carte) immédiatement jouer ou défausser des cartes jusqu'à atteindre sa taille limite de main.



Débloquer une Action (Unblock Action): Vous pouvez placer votre jeton action sur n'importe quelle action cube même si elle est bloquée par un autre joueur ou limitée par les règles du jeu. (Si pas utilisée, cette carte vaut 1 à la fin de la partie).



Roulette (Trailer): Vous recevez une roulette. (Si pas utilisée, cette carte vaut 1 à la fin de la partie).



Virer un artiste (Fire a Performer): Vous pouvez virer un artiste n'importe quand. Vous n'avez pas à payer de compensation ou à perdre de prestige. Vous ne pouvez pas virer un artiste durant un spectacle. (Si pas utilisée, cette carte vaut 1 à la fin de la partie).



Bonus Ressource (Resource Bonus): À la fin de la partie, gagnez 1 pour chaque 3 ressources (cubes) laissées dans votre zone de stockage de cube.



Double Vote (Double Vote): Après avoir vu le résultat d'un vote, vous pouvez utiliser cette carte pour doubler votre vote.



Bonus Roulette (Trailer Bonus): À la fin de la partie, gagnez 1 pour chaque roulette dans votre cirque.



(Une pour chaque type d'artiste)
Applaudissements prolongés (Extended Applause): Durant le 1^{er}, 2nd ou 3^{ème} spectacle, utilisez cette carte pour gagner 1 pour chaque artiste (de ce type) qui a fait une performance exceptionnelle. Vous perdez aussi 1 pour chaque artiste (de ce type) qui a fait une piètre performance.



Bonus du Personnel (Personnel Bonus): À la fin de la partie, gagnez 1 pour chaque membre du personnel dans votre cirque.



(Deux pour chaque couleur de cube)
Ressources Supplémentaires (Extra Resources): Recevez n'importe quel cube ou deux cubes de la couleur indiquée.



Revenu Supplémentaire (Extra Income): Vous recevez 4 pièces d'argent.



Revenu Supplémentaire (Extra Income): Dépensez n'importe quel cube pour recevoir 5 pièces d'argent.



DRUM ROLL

À Deux Joueurs

Dans les parties à **2 joueurs**, les changements suivants doivent être appliqués:

- **Régions:** Chaque joueur prend une tuile région au hasard et une 3^{ème} tuile région est placée sur la table entre les deux joueurs. Elle sera utilisée comme une 3^{ème} région de joueur virtuel pour que chaque joueur visite 3 régions différentes durant la partie.
- **Personnel:** Distribuez 3 cartes personnel à la place de 2.
- **Types d'artiste:** Lors de la distribution des artistes, si deux du même type sont distribués, défaissez le second et distribuez-en un nouveau jusqu'à ce que les 3 artistes dans la zone d'embauche soient de type différent.
- **Voter:** Lors du vote pour voir si un 6^{ème} tour sera joué, considérez qu'un troisième joueur (fictif) vote toujours "report". Calculez le résultat en prenant en compte son vote. Lors du 7^{ème} tour, effectuez le processus de vote normalement.



Credits

Designers: Konstantinos Kokkinis
Dimitris Drakopoulos

Illustrator: Antonis Papantoniou

Assistant designer: Sandra Biniari

Assistant developer: Anastasios Grigoriadis

Graphic designer: Giota Vorgia

English rules: Konstantinos Kokkinis

Italian rules: Michele Quondam

German rules: Martin Mathes

French rules: Christophe Muller & Aurelie Claudel

**Dutch rules:* Christophe Mannaert

**Greek rules:* Konstantinos Kokkinis

**can be found online at www.artipiagames.com*

Acknowledgements

The designers would like to thank the playtesters:

Vangelis Velles, Manos Velivasakis, Alex Kokkalas, Michalis Giannis, Anastasios Grigoriadis, Nikos Chondropoulos, Sotiris Tsantilas, Vangelis Bagiartakis, Dionisis Baltas, Nikos Sakaloglou, Kostas Arkadas, Antonis Papantoniou, Giota Vorgia, Giannis Reppas, Anna Metzelopoulou, Eleni Giannisi, Xristos Kalioras, Dimitris Vasiadis, Tony Cimino, Konstantinos Stylianopoulos, Nikos Efthimiou, Thanos Bisbikopoulos, Konstantinos Melios, George Psistakis, Zoe Aggelidou, Konstantinos Demertzis, Theodoros Christodoulopoulos, Dimitris Mavroudis, Aggelos Vazaios, Klea Michailidou, Dionisis Tsironis, Olga Mavrofridi, Thanasis Ioannidis, Eleni Drakopoulou, Marianna Kaliora, Stavros Vlahos, Manolis Manolidakis, Kostas Chiotelis, Manos Konstantas, Theseus Liverios

We would also like to thank the members of **Greek Guild** of Boardgamegeek (www.greekguild.gr) for their support.

Konstantinos would like to dedicate this game to his loving wife, Sandra, for her continual support and contribution and to their daughter who is about to be born.

Dimitris would like to dedicate this game to Chris and Eleni for their creative ideas during the game's development.

Note from the designers: Drum Roll is a product of fiction. Any relation to actual names or characters is purely coincidental. This game is not a historical representation. Actual historical details may vary from this game's contents. We are against any animal abuse and we do not wish to promote it in any way through this game. All life on this world should be treated with respect.

Should you have any comments or questions, please contact us at info@artipiagames.com

© 2010. Konstantinos Kokkinis - Dimitris Drakopoulos. © 2011. Artipia Games. All rights reserved.