

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



EN, DE, ES, FR, DK, IT, HU, PL, RO, CZ



Full Moon circus
Zirkus Vollmond
El circo de la luna llena
Le cirque de la pleine lune
Cirkus Fuldmåne
Il circo della luna piena
Telihold cirkusz
Cyrk Pełni Ksi yca
Circul Full moon
Cirkus v Úplňku



www.marbushka.com

Le cirque de la pleine lune

A partir de 5 ans, pour 2 à 4 joueurs, durée: environ 20 minutes

FR

Le cirque est un monde magique et brillant....avec pleins d'intrigues. Qui est le meilleur? Qui est le plus doué? C'est l'éternelle question. Tu n'auras pas la réponse avant de parvenir sur la piste du cirque. Mais cela sera plus difficile que tu ne le penses. Dans l'ombre des wagons le mage jaloux te guette, il tentera tout pour que ton compagnon et toi ne puissiez atteindre la scène. Il veut la gloire pour lui, et il usera de sorcellerie pour vous empêcher de vous produire sous le chapiteau.

Préparation du jeu: Mettez le plateau au centre de la table. Dressez le chapiteau à l'arrivée. Placez le méchant mage à l'entrée du chapiteau. Chaque joueur choisit un couple d'artistes et le disque de position correspondant :

1. lion – dompteur – disque avec un triangle
2. haltérophile tatoué – femme tatouée – disque tatouage
3. trapéziste – violoniste – disque rayé
4. jongleur – poney – disque avec une balle

Posez l'un de vos pions sur la case départ, l'autre sur n'importe laquelle des cases du chemin brun foncé, marquée d'un point. Un seul pion peut être placé sur une case. Après cela, placez les disques d'accessoires sur les cases, marquées d'un point, restant sur le chemin brun foncé. Remettez les disques et les pions non utilisés dans la boîte.

Le but du jeu: En évitant le méchant mage, tu dois faire arriver tes deux artistes les premiers au chapiteau, pour qu'ils soient les vedettes du spectacle.

Comment jouer: Le plus jeune joueur commence (puis continuez dans le sens des aiguilles d'une montre). Jette le dé, il indique de combien de cases tu vas avancer, depuis la case départ. Arrivant aux embranchements, tu peux décider quel chemin tu vas emprunter : le plus court, de couleur claire, pour arriver le plus vite possible au chapiteau, ou bien le plus long, le chemin brun foncé, qui te permet de trouver des accessoires contre le mage, ou de rejoindre ton compagnon. Si tu choisis le chemin brun foncé:

1. Tu peux ramasser sur ton chemin un accessoire de cirque, avec lequel tu auras la possibilité de modérer l'enchantement du méchant mage (voir : Le méchant mage). Dans ce cas, tu dois t'arrêter sur la case où tu trouves l'accessoire (même s'il te reste des points pour avancer). Prends-le et mets un disque de position en dessous de ton pion sur la case. Quand tu avanceras encore, tu devras laisser le disque sur la case. Si tu trouves un autre accessoire lors de ton voyage (ou si tu rencontres ton compagnon), tu dois remettre l'accessoire à sa case d'origine (que tu as marquée avec le disque de position) et placer ce disque de position sur la case de ce nouvel accessoire.

Ou bien

2. Tu rencontres ton compagnon, et à partir de ce moment vous avancerez ensemble sur le chemin. Tu dois t'arrêter sur la case où tu rencontres ton compagnon et marquer cette case aussi avec un disque de position (Si tu as un accessoire de cirque, tu dois le remettre à sa place d'origine). Si plus tard vous trouvez un accessoire de cirque toi et ton compagnon, tu dois remplacer le disque de position sans remettre ton compagnon à sa case d'origine !

IMPORTANT: Il est interdit de repartir en arrière. Si tu dépasses un embranchement, tu ne peux pas faire demi-tour sur le chemin au coup suivant. Tu n'as pas la possibilité d'enlever le compagnon de quelqu'un d'autre.

ATTENTION: Il est conseillé de ne pas perdre de vue le mage autour du chapiteau, et s'il est près de l'entrée, d'essayer de récupérer un nouvel accessoire de cirque, pour que ta carte de position soit le plus près possible. Cela t'évitera de repartir loin en arrière si quelqu'un lance le dé et que le dé te désigne comme victime du mage.

Le méchant mage: Si tu lances le dé et obtiens le mage, tu dois faire avancer le mage d'une case (dans le sens des aiguilles d'une montre) sur le chemin autour du chapiteau. Alors, si le mage n'atteint pas l'entrée du chapiteau, le jeu continue et le joueur suivant lance le dé. Si le mage arrive à l'entrée du chapiteau (il a fait tout le tour), on lance le dé du mage, pour savoir qui a été remarqué par le méchant mage.

1. La figure montrée par le dé indique lequel des joueurs était aperçu par le méchant mage. Malheureusement ce joueur est alors victime d'un sortilège.

a. S'il n'a pas son compagnon et s'il n'a pas ramassé d'accessoire de cirque, il doit remettre son pion sur la case départ.

b. S'il est avec son compagnon ou bien s'il a ramassé un accessoire de cirque, la magie du mage faiblit, alors il remet son pion (avec le compagnon s'il en a un) sur la case où se trouve son disque de position.

2. Si le dé montre le mage avec un air triste ou méchant, c'est que tout le monde a été vu par le mage, et tous les joueurs, ensorcelés, doivent faire des pas en arrière comme au point 1 (retour à la case départ s'il n'y a ni compagnon ni accessoire, ou retour sur le disque de position).

3. Si le dé montre le mage souriant, c'est qu'il n'a vu personne, tout le monde reste à sa place.

Après la magie, le jeu continue : selon le dé, vous continuez votre chemin sur le chemin et le mage continue aussi à marcher autour du chapiteau.

La fin du jeu: Le joueur qui arrive le premier au chapiteau avec son compagnon peut présenter son spectacle au cirque. Il ne faut pas jeter le nombre précis, mais il faut compter aussi la case du mage devant l'entrée du chapiteau. Le jeu continue jusqu'à l'arrivée de tous les joueurs au chapiteau.

Malheureusement, il arrive que le mage se tienne debout sur la case de l'entrée quand tu arrives au chapiteau. Dans ce cas-là, nouveau sortilège, tu dois reculer ton pion sur la case où se trouve ton disque de position (où tu as trouvé le dernier accessoire de cirque).

Remarque: Plusieurs joueurs (sauf s'ils sont en couple) ne peuvent pas se tenir debout sur la même case. Celui qui devrait s'avancer sur la même case peut décider qu'il veut placer son pion avant ou après la case occupée. Si tes pions sont en couple et le dé du mage te désigne, les deux pions (le joueur et son compagnon) reculent ensemble.

Si le mage arrive à l'entrée du chapiteau quand tu es sur la case où tu as pris l'accessoire ou sur la case où tu as rencontré ton compagnon, tu peux rester à ta place (Le sortilège n'agit pas puisque ton disque de position se trouve sur cette case).

Le jeu contient: 1 plateau de jeu, 9 pions, 1 chapiteau, 4 disques de position, 10 disques d'accessoires et 2 dés. (Un dé classique avec des points, et une face « mage », un dé avec des images représentant les artistes du cirque et le mage, souriant ou non.)