

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



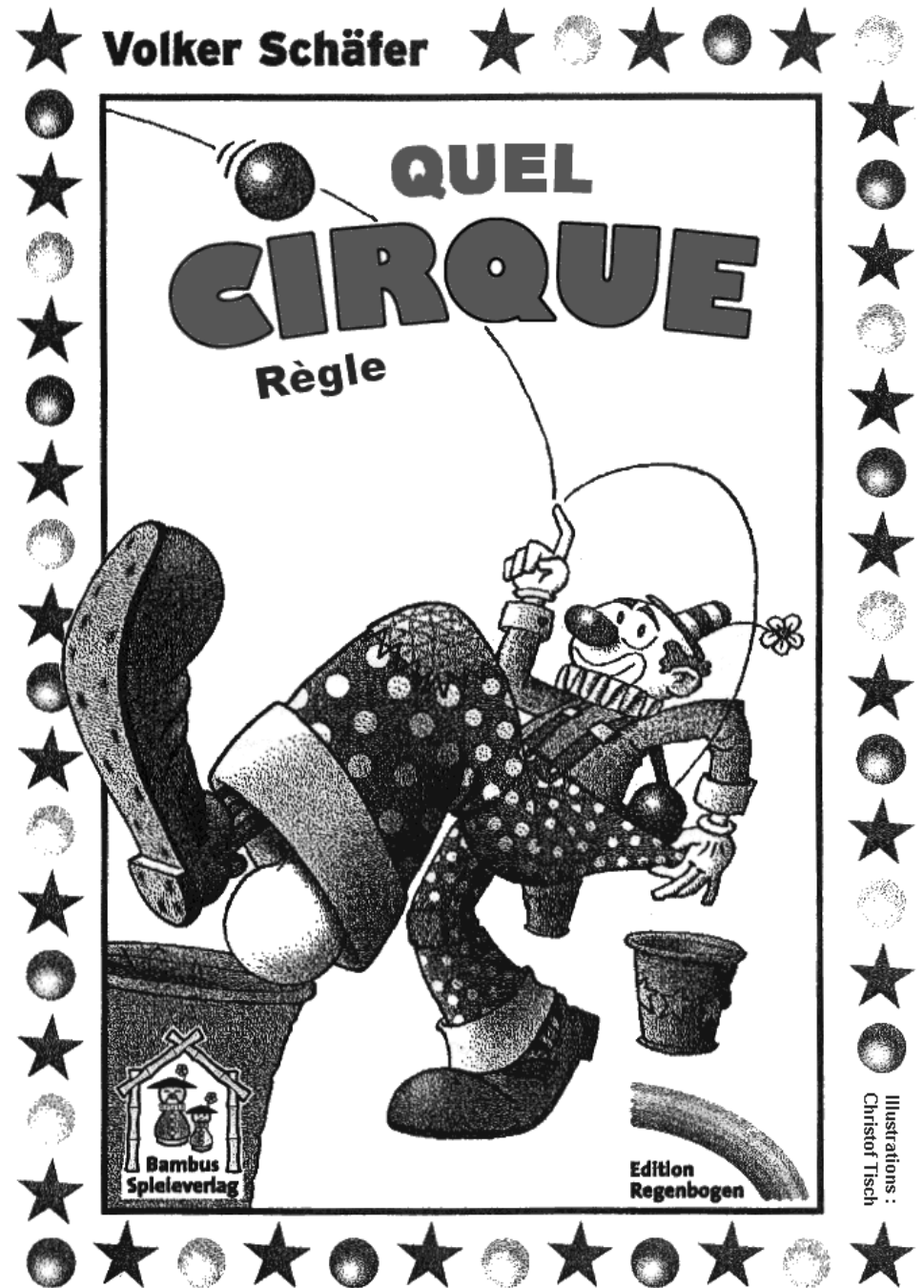
Règles optionnelles et suggestions pour les experts

- **Variante en tournoi**
Jouez plusieurs parties et tenez les comptes des points marqués. Le gagnant est le joueur qui atteint le premier un certain score ou qui a le plus de points après un nombre prédéterminé de parties.
- **Clown paresseux**
Vous n'êtes pas obligé d'utiliser tous les points de mouvement.
- **Bousculade**
Le joueur ne déplace toujours qu'un seul clown par tour, mais peut aussi pousser un autre clown avec celui qu'il déplace. Le clown ne peut toutefois pas être poussé au-delà du bord du plateau.
- **Clown maladroit**
Comme la bousculade, mais un joueur peut pousser les autres clowns au-delà du bord du plateau. Le clown éjecté revient en jeu sur une case de départ sans aucune bille. Les billes sont disponibles à nouveau.
- **Clown secret**
Quatre cartes identiques sont préparées, en écrivant au dos chacune des quatre couleurs. En secret, chaque joueur tire une carte qui indique sa couleur. Les joueurs gardent leur couleur secrète jusqu'à la fin du jeu. S'il y a moins de quatre joueurs, les cartes non tirées sont mises de coté sans être dévoilées. À la fin du jeu, chaque joueur montre sa couleur et totalise ensuite ses points comme dans le jeu normal.
- **Dessus-dessous**
Si un joueur sort le noir, il peut choisir de déplacer la bille du bas d'un clown vers le haut, au lieu de ramener ce clown au départ. Pour cela, déplacer avec précaution le clown vers le bord pour laisser tomber une bille. Replacez ensuite le clown et remettez la bille au dessus.
- **Autres variantes**
Soyez inventif !



Bambus Spieleverlag GbR

Albertstraße 28
30451 Hannover
Allemagne
Téléphone : 00 + 49 + 511 2151106
Fax : 00 + 49 + 511 2151188
www.bambusspiele.de
info@bambusspiele.de



Illustrations :
Christof Tisch

QUEL CIRQUE

Un jeu astucieux pour 2 à 4 joueurs âgés de 6 ans et plus

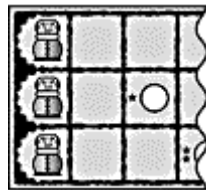
Auteur : Volker Schäfer Illustrations : Christof Tisch

Contenu

- Plateau de jeu
- 3 clowns
- 12 billes colorées
- Un dé coloré
- Un livret de règles

Préparation

Les trois clowns sont placés l'un à côté de l'autre sur les trois cases de départ, à l'extrémité du plateau de jeu. Chaque joueur choisit une couleur et prend les trois billes de cette couleur. Lorsque moins de quatre joueurs participent, les billes des couleurs non choisies restent dans la boîte, pour une utilisation postérieure. Le premier joueur, qui est tiré au sort, prend le dé coloré.



But du jeu

Il faut mettre les billes dans les trous du plateau de jeu. Lorsque la bille d'un joueur tombe dans un trou, celui-ci reçoit le nombre de points correspondant. Ce nombre est indiqué par les étoiles en dessous de chaque trou. Le joueur qui a le plus de points à la fin de la partie est le gagnant.

Déroulement du jeu

A son tour, le joueur jette le dé coloré. Après quoi, **soit il ajoute une bille** de la couleur qui est sortie, **soit il déplace un clown**. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Ajouter une bille

Le joueur met une bille de la couleur qui est sortie dans le clown de son choix. Si par exemple, le joueur a sorti le rouge, il met une bille rouge dans l'un des clowns, même s'il est lui-même propriétaire des billes vertes ou jaunes. Cependant, si toutes les billes rouges ont déjà été mises en jeu, cette option n'est plus possible.

Peu importe que le clown soit toujours sur la case de départ ou qu'il ait été déplacé. Chaque clown peut contenir un maximum de trois billes à la fois.

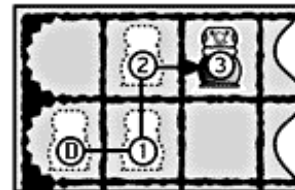
Si un joueur a sorti le noir ou le blanc, il peut choisir de placer une bille de la couleur de son choix.

Déplacer un clown

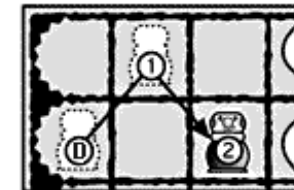
Le joueur peut déplacer un clown dont la bille supérieure correspond à la couleur qui est sortie. Pour connaître la couleur au sommet d'un clown, le joueur regarde simplement dans le clown. Si par exemple le joueur a sorti le bleu au dé, il déplace un clown dont la bille supérieure est bleue.

Un joueur qui a sorti noir ou blanc peut déplacer n'importe quel clown. Un joueur ne peut déplacer qu'un seul clown à son tour, même si plusieurs comportent au sommet une bille de la couleur sortie.

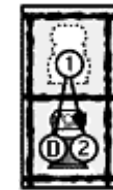
On peut avancer ou déplacer de côté les clowns dans n'importe quelle combinaison, mais le déplacement en diagonale est interdit. De plus, un clown ne peut pas retourner dans le même tour sur une case où il est déjà passé ou dont il est parti à ce même tour.



Déplacement autorisé
D = Départ



Interdit



Interdit

La longueur du déplacement dépend du nombre de billes que contient le clown. Avec une bille, le clown ne se déplace que d'une case ; avec deux billes, il se déplace de deux cases ; et avec trois, il se déplace même de trois cases. Lorsque c'est possible, le déplacement complet doit être fait. Normalement, les clowns ne reculent pas ; cependant, si un joueur sort le noir, il peut ramener un clown jusqu'à l'une des cases de départ. Il ne peut y avoir qu'un seul clown sur chaque case. Une case déjà occupée par un autre clown ne peut pas être traversée.

Cas particuliers

La longueur du mouvement n'est pas modifiée lorsque le clown passe au dessus d'un trou et y dépose une bille. La nouvelle longueur ne s'applique qu'à partir de son prochain déplacement. Les clowns peuvent stationner au dessus des trous. Si un joueur ne peut ni déplacer un clown ni ajouter une bille à un clown, ce joueur perd son tour et c'est au joueur suivant de jouer.

Fin de jeu

Le jeu s'arrête dès qu'une bille tombe dans le dernier trou (à 6 points), même si tous les autres trous ne sont pas encore remplis.

Calcul du Gagnant

Chaque joueur ajoute les points des billes de sa couleur. Le vainqueur est celui qui a le plus de points.

