

# ★ FLIP ★ CIRCUS

## RÈGLES DU JEU



« Entrez, entrez, venez profiter du spectacle et laissez-vous émerveiller par de fantastiques numéros ! » Sur scène, les artistes étonnent et impressionnent. L'acrobate virevolte, la voyante devine, la dresseuse domine, et tous se mêlent à une folle sarabande menée tambour battant par un clown facétieux. Le public subjugué ne manque rien de la représentation ! Il faudra donc se montrer attentif et malin pour réussir à approcher vos artistes fétiches et – pourquoi pas ? – obtenir leur dédicace sur un morceau d'affiche !

### MATÉRIEL

5 tuiles Affiche



10 jetons Artiste recto verso



5 jetons  
Applaudissement



2 aides de jeu



## APERÇU ET BUT DU JEU

Dans ce jeu qui associe déduction et mémoire, soyez le premier à récupérer le plus de morceaux d'affiche du spectacle ! Pour y parvenir, rassemblez les 3 jetons d'un Artiste en intervertissant la position des cirassiens dans le cercle, en retournant leurs jetons ou en utilisant leurs pouvoirs.

Le premier joueur à obtenir 3 des 5 tuiles Affiche remporte la partie.

## ÉLÉMENTS DE JEU ET MISE EN PLACE

1 Placez les 10 jetons Artiste en respectant les deux points suivants :

A Cherchez les 5 jetons du Clown parmi les jetons Artiste, puis disposez-les en cercle, face visible.

B Mélangez et placez, sur une face au hasard, en prenant garde de ne pas regarder le verso, les 5 autres jetons Artiste de façon à ce qu'il y en ait 1 entre chaque jeton du Clown.

2 Formez l'affiche avec les tuiles Affiche, puis laissez-la de côté sur la table.



3 Déterminez aléatoirement le premier joueur.

4 Donnez 1 jeton Applaudissement au second joueur, puis formez une réserve au milieu du cercle avec le reste de ces jetons.



### JETONS ARTISTE :

Chaque Artiste est associé à une couleur, celle en arrière-plan de la face où il est représenté. Pour le Magicien par exemple, c'est le violet. En haut de chaque jeton, des **pastilles** indiquent la couleur (et donc l'Artiste) *potentiellement* présent au verso de ce jeton. Sur les côtés, des **icônes** indiquent le pouvoir de l'Artiste représenté (voir Pouvoirs des Artistes, page 7).



## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en un nombre indéterminé de tours. Elle prend fin lorsqu'un de vous obtient sa 3<sup>e</sup> tuile Affiche. Jouez chacun votre tour en commençant par le premier joueur.

### TOUR D'UN JOUEUR

Quand vient votre tour de jouer, vous devez réaliser **2 actions** parmi les suivantes (vous pouvez réaliser deux fois la même action lors d'un tour) :

- ★ **Intervir la position de 2 jetons Artiste voisins** (sans les retourner).



- ★ **Retourner 1 jeton Artiste** (sans le changer de place).



- ★ **Activer le pouvoir instantané (⚡) de 1 jeton Artiste** (Acrobate, Magicien ou Voyante).

À tout moment durant votre tour, vous pouvez également dépenser des **jetons Applaudissement** (★).

Une fois qu'un joueur a réalisé ses 2 actions et qu'il ne veut plus ou ne peut plus dépenser de jetons Applaudissement, son tour prend fin et c'est à son adversaire de jouer.

### JETONS APPLAUDISSEMENT :

Rassembler les jetons du Clown permet d'obtenir des jetons Applaudissement (voir page 9). Ces derniers vous servent à déclencher un des effets suivants :

- ★ **Action supplémentaire** : En dépensant 1 de vos jetons Applaudissement, vous pouvez réaliser 1 action en plus parmi celles décrites en page 4.
- ★ **Verso consulté** : En dépensant 1 de vos jetons Applaudissement, vous pouvez consulter secrètement le verso de 1 jeton Artiste.

Le nombre total de jetons est limité à 5, mais il n'y a pas d'autre limite au nombre de jetons que vous pouvez dépenser en un tour. Remettez dans la réserve tout jeton dépensé.

### GAGNER DES TUILES AFFICHE

Dès que vous rassemblez les 3 jetons d'un même Artiste (en les plaçant côte à côte et face visible), si sa tuile Affiche n'a toujours pas été remportée, vous devez, dans l'ordre :



- 1 **Prendre la tuile Affiche correspondant** à cet Artiste. Une fois une tuile récupérée, vous la conservez jusqu'à la fin de la partie.

Il est possible de gagner plusieurs tuiles Affiche lors d'un même tour.

Si vous obtenez ainsi votre 3<sup>e</sup> tuile Affiche, la partie prend fin (voir Fin de la partie, page 10).

- ② **Retourner le jeton central** de ce groupe de jetons. La partie continue ensuite normalement.



*L'Artiste salue la foule et laisse sa place à un autre circassien. Son jeton n'est pas retiré de la partie.*

**Le Clown n'a pas de tuile Affiche à son effigie.**

Rassembler ses jetons a d'autres effets (voir page 9).



## LA 5<sup>e</sup> TUILE AFFICHE

Si les 2 joueurs ont obtenu 2 tuiles Affiche chacun (et qu'il ne reste donc que 1 tuile Affiche disponible), une deuxième façon de gagner fait son apparition :

À la fin de votre tour, si les 5 jetons du Clown sont visibles dans le cercle (même sans être rassemblés), alors vous gagnez la 5<sup>e</sup> tuile Affiche et remportez la partie.

## POUVOIRS DES ARTISTES

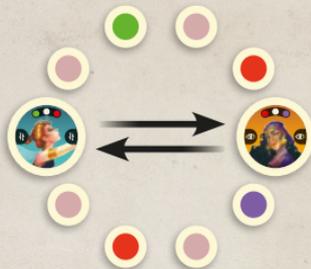
Chacun des 6 Artistes dispose d'un pouvoir unique. Ces pouvoirs se divisent en deux types : les pouvoirs instantanés (⚡) et les pouvoirs permanents (⌚). Ces pouvoirs sont rappelés sur l'aide de jeu.

### ⚡ POUVOIRS INSTANTANÉS :

Les pouvoirs de type instantané se déclenchent lorsque vous réalisez une action.

Vous pouvez utiliser plusieurs fois le pouvoir d'un même jeton Artiste (lors d'un même tour) tant que ce dernier est visible et que vous réalisez à chaque fois une action pour le déclencher.

**Acrobate :** Vous pouvez intervertir son jeton avec celui de l'Artiste qui occupe la position strictement opposée dans le cercle.





**Magicien :** Vous pouvez intervertir la position de ses deux voisins.



**Voyante :** Vous pouvez consulter secrètement le verso de ses deux voisins.



### POUVOIRS PERMANENTS :

Les pouvoirs de type permanent sont toujours actifs.



**Monsieur Muscles :** Il ne peut pas être déplacé par l'action « Intervertir la position de 2 jetons Artiste voisins ». En revanche, il peut être déplacé par l'action de l'Acrobate ou du Magicien, ou lorsqu'il est face cachée et que c'est son recto que vous déplacez.



**Dresseuse :** La Dresseuse n'est pas affectée par le pouvoir des autres Artistes. Elle peut donc être intervertie avec M. Muscles. Par contre, l'Acrobate ne peut pas utiliser son pouvoir pour échanger de place avec elle, et le Magicien ne peut pas l'intervertir avec son autre voisin. De même, la Voyante ne peut pas consulter son verso (mais peut toujours consulter le verso de son autre voisin).



**Clown :** Si une de vos actions (n'importe quel type d'intervention ou de retournement de jeton) crée un groupe d'au moins 2 jetons du Clown, ou agrandit un groupe déjà existant, vous pouvez au choix :



- ★ Récupérer 1 jeton Applaudissement de la réserve
- OU
- ★ Faire perdre 1 jeton Applaudissement à votre adversaire (qui le remet dans la réserve).

*En intervertissant le Magicien et le Clown, un groupe de 2 jetons appartenant au Clown vient de se former. Le joueur actif gagne donc 1 jeton Applaudissement.*



## AIDE DE JEU

En plus des pastilles de couleur sur les jetons Artiste, vous trouverez sur l'aide de jeu (et au dos de ces règles) une rosace vous permettant de déduire la répartition des différents circassiens dans le cercle. En effet, les Artistes liés l'un à l'autre sur la rosace sont susceptibles de se trouver chacun au verso de l'autre. Ceci permet de procéder par élimination et de retrouver la place des Artistes dans le cercle.

## FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin dès qu'un joueur obtient sa 3<sup>e</sup> tuile Affiche. Ce joueur est immédiatement déclaré vainqueur.

N'oubliez pas, dès lors qu'il ne reste qu'une seule tuile Affiche disponible, il existe alors deux manières de l'obtenir : rassembler les 3 jetons de l'Artiste correspondant, ou faire apparaître les 5 jetons du Clown dans le cercle.



## ERREUR DE JEU

Si un joueur commet une erreur non corrigible (comme utiliser le pouvoir de la Voyante alors que ce dernier est annulé par la Dresseuse), son adversaire peut immédiatement déclencher le pouvoir ⌚ du Clown.

## JEU EN ÉQUIPE (4 JOUEURS)



Lors de la mise en place, formez deux équipes de 2 joueurs. Chacun doit se retrouver assis entre les membres de l'équipe adverse, et non à côté de son coéquipier. La suite de la mise en place reste la même. Jouez chacun votre tour dans le sens horaire.

Les joueurs d'une même équipe se partagent leurs jetons Applaudissement en formant une réserve commune.

Lorsque vous activez le pouvoir de la Voyante, votre coéquipier peut également consulter secrètement le verso des 2 jetons Artiste voisins de la Voyante.

Une équipe remporte la partie lorsque ses membres ont récupéré collectivement 3 tuiles Affiche.



Les 10 jetons Artiste sont tous différents. Chaque Artiste est représenté 3 fois, sauf le Clown qui l'est 5 fois.

Cette rosace permet de connaître la répartition des jetons et d'en déduire qui se cache derrière qui.

## CRÉDITS

Auteur : Julien Gerard

Illustratrice : Meybis Ruiz Cruz

Chef de projet : Florent Baudry

Graphiste : Claire Wach

Relectrice : Maëva Debieu Rosas

