



Ultra•PRO

STONEBLADE
ENTERTAINMENT



MATÉRIEL



34 cartes



1 sac de transport en velours



Ce livret de règles

APERÇU ET BUT DU JEU

Dans *Ringmaster*, incarnez des gestionnaires de cirque désirant mettre en place les attractions les plus spectaculaires possibles !

À votre tour, jouez une carte de votre main et utilisez les capacités de vos cartes en jeu. Une carte peut être jouée dans votre zone de jeu, dans celle de vos adversaires, ou alors avoir un effet immédiat qui peut bouleverser la partie.

Si vous avez joué les attractions adéquates, vous remportez la partie !



Chacune de ces cartes représente une condition de victoire.

MISE EN PLACE

1

Prenez les 34 cartes et retirez les cartes nécessaires selon le nombre de gestionnaires :

- lors d'une partie à 3 gestionnaires, retirez toutes les cartes avec le symbole  dans le coin inférieur gauche ;
- lors d'une partie à 2 gestionnaires, retirez toutes les cartes avec le symbole  et  dans le coin inférieur gauche.

2

Mélangez toutes les cartes restantes et **formez une pioche face cachée** au centre de la table. La défausse se situera à côté de la pioche centrale.

Les cartes sont réparties en quatre types : **Attraction**, **Événement**, **Spectacle** et **Vedette**. Chaque carte est présente en un seul exemplaire, à l'exception de certaines attractions. Presque toutes ces cartes possèdent un effet indiqué dans leur zone inférieure.

3

Distribuez trois cartes à chaque gestionnaire.

4

Le gestionnaire ayant visité un cirque le plus récemment commence la partie.



Exemple de mise en place pour une partie à 3 joueurs.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en un nombre indéterminé de tours jusqu'à ce qu'un gestionnaire ait validé une des conditions de victoire.

À votre tour, effectuez les phases suivantes dans l'ordre :

- 1 (Obligatoire) **Piochez une carte** depuis la pioche centrale.
- 2 (Facultatif) **A Jouez une carte** de votre main et/ou **B activez les capacités** de vos cartes Vedette.
- 3 (Obligatoire) Défaussez-vous jusqu'à avoir **six cartes en main**.



PIOCHER UNE CARTE

Piochez la première carte du dessus de la pioche et ajoutez-la à votre main. À tout moment durant la partie, si vous devez piocher une carte et que la pioche est vide, mélangez la défausse et formez une nouvelle pioche face cachée.

Passez ensuite à la phase suivante.



JOUER UNE CARTE DE VOTRE MAIN

Vous pouvez choisir une carte de votre main, et **la jouer** en respectant les contraintes suivantes :

- Une Attraction ne peut être placée que dans **votre zone de jeu**.
- Une Vedette ne peut être placée que dans **votre zone de jeu**.
- Un Spectacle peut être placé dans **n'importe quelle zone de jeu** (y compris la vôtre).
- Un Événement est résolu immédiatement, puis est placé dans la **défausse**.

Exception : Sabotage ! est la seule carte qui peut être jouée pendant (et uniquement pendant) le tour d'un adversaire. Lorsque vous la jouez, placez Sabotage ! et la carte de l'adversaire dans la défausse.



ACTIVER LES CAPACITÉS DE VOS CARTES VEDETTE

Pour chacune des cartes Vedette dans votre zone de jeu, **vous pouvez activer une fois sa capacité lors de ce tour**. Vous ne pouvez pas activer ces cartes en dehors de votre tour.

FIN DE LA PARTIE

Précision : Bonimenteur vous permet de jouer une attraction depuis la défausse, en plus de la carte que vous pouvez jouer de votre main.

Passez ensuite à la phase suivante.



DÉFAUSSER LES CARTES EN EXCÈS

À la fin du tour, si vous avez plus de six cartes en main, **défaussez-vous jusqu'à avoir six cartes en main**. Si vous avez plus de six cartes en main à tout autre moment de la partie, vous n'avez pas à vous défausser des cartes en excès.

Exception : À la fin de votre tour, si la Femme à barbe se trouve dans votre zone de jeu, vous devez vous défausser jusqu'à avoir une seule carte en main.

C'est maintenant au tour du gestionnaire à votre gauche, qui débute son tour en piochant une carte.



Dès que vous remplissez au moins une de ces conditions de victoire, **vous remportez immédiatement la partie :**

- Avoir 5 attractions dans votre zone de jeu, dont un *Grand chapiteau*



- Avoir 3 spectacles dans votre zone de jeu, ainsi qu'une *Tente de spectacle*



- Avoir 3 Cirque à trois pistes dans votre zone de jeu



Ces conditions de victoires sont rappelées sur les cartes. Chaque carte *Attraction* compte comme 1 attraction pour la condition de victoire du *Grand chapiteau*, à l'exception de la *Voiture de clown* qui compte comme 2 attractions.

LEXIQUE

- **Adversaire** : Gestionnaire autre que vous.
- **Attraction** : Carte qui ne peut être placée que dans votre zone de jeu, indiquant généralement une condition de victoire.
- **Défausser** : Prendre une carte de sa main et la placer dans la défausse.
- **Événement** : Carte résolue dès qu'elle est jouée, puis placée dans la défausse.
- **Piocher** : Prendre une carte de la pioche centrale et la placer dans sa main.
- **Retirer de la partie** : Prendre une carte et la remettre dans le sac.
- **Saccager** : Prendre une carte dans une zone de jeu et la placer dans la défausse.
- **Spectacle** : Carte qui peut être placée dans n'importe quelle zone de jeu, ayant un effet permanent.
- **Vedette** : Carte qui ne peut être placée que dans votre zone de jeu, ayant une capacité que vous pouvez activer lors de votre tour.
- **Zone de jeu** : Espace où sont placées les cartes Attraction, Spectacle et Vedette. Chaque gestionnaire possède sa propre zone de jeu, située devant lui.

FOIRE AUX QUESTIONS

Ours en tutu ! est dans ma zone de jeu. Mes attractions n'ont-elles plus d'effet ?

Vous pouvez toujours jouer vos attractions normalement, et leur effet habituel s'applique. En revanche, elles ne comptent plus comme des attractions tant que *Ours en tutu !* est dans votre zone de jeu (vous ne pouvez donc pas gagner avec la carte *Grand chapiteau*).

Ours en tutu ! et Avaleur de sabre sont dans ma zone de jeu : dois-je quand même saccager mes attractions ?

Non ! Pour comprendre l'effet de *Ours en tutu !*, imaginez simplement que, sur vos cartes, il est écrit SPECTACLE au lieu de ATTRACTION.

Les effet de Ours en tutu ! et Tente de spectacle peuvent-ils se cumuler ?

Bien sûr ! Si, en plus de ces deux cartes, vous avez une autre attraction ou un autre spectacle dans votre zone de jeu, vous gagnez la partie.

Comment fonctionne Sabotage !, exactement ?

Au moment où un adversaire joue une carte, vous pouvez interrompre son tour en jouant *Sabotage !* : l'effet de sa carte n'est pas résolue, et celle-ci est placée directement dans la défausse. Votre adversaire peut ensuite jouer une autre carte « en compensation ».

Je joue *Éléphant en fureur* ! : qui choisit les cartes à saccager ?

Chaque joueur choisit lui-même la carte qu'il doit saccager de sa zone de jeu.

Quelqu'un a joué *Jonglage*, mais il n'y a plus assez de cartes à distribuer !

En commençant par vous-même, distribuez dans le sens horaire autant de cartes que possible.

Il ne manque pas du texte sur la carte *Cabinet de curiosités* ?

Non, elle compte juste comme 1 attraction pour la condition de victoire du *Grand chapiteau*.

CRÉDITS

Auteur : Justin Gary

Illustrateur : Rod Mendez

Graphisme : Frédéric Derlon

Chef de projet : Robin Houpier

Relecture : Maëva Debieu, Xavier Taverne

© 2019 Stone Blade Entertainment, Inc.

© 2021 IELLO pour la version française

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341

54180 Heillecourt, France

www.iello.com

SUIVEZ-NOUS SUR



Ultra•PRO

STONEBLADE
ENTERTAINMENT

