

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# MEEPLE CIRCUS

## BUT DU JEU

Entrez dans le chapiteau du célèbre MEEPLE CIRCUS ! Les acrobates attendent vos directives pour le prochain spectacle. Au programme, 3 numéros avec 2 répétitions et une représentation face à un public survolté ! Brillez sur la piste et recevez un maximum d'applaudissements afin de gagner la partie !

## MISE EN PLACE

- Placez le plateau de jeu au centre de la table ①.
- Chaque joueur reçoit :
  - une piste de cirque individuelle de la couleur de son choix ②.
  - un marqueur score de la même couleur qu'il place à côté de la case 1 de l'applaudimètre ③.
  - 2 acrobates : 1 bleu et 1 jaune ④.
- Constituez une pioche pour chaque couleur de cartes Goûts du public, placez-les face cachée à l'endroit indiqué par le plateau et retournez la première carte de chaque pioche ⑤.
- Constituez une pioche avec les tuiles Éléments, piochez les 6 premières et placez-les à l'endroit indiqué par le plateau ⑥.
- Constituez trois pioches séparées avec les tuiles 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> Numéro. Puis, piochez autant de tuiles

- 1<sup>er</sup> Numéro que le nombre de joueurs plus un et placez-les à l'endroit indiqué par le plateau. *Note : Pour votre première partie, nous vous conseillons de ne pas jouer avec l'extension Fun & Technique décrite à la fin des règles du jeu (page 4) ⑦.*
- Placez les jetons Rapidité à côté de la tuile Score ⑧.
- Placez la réglette de mesure de hauteur à portée de main.
- Les meeples Acrobate, les meeples Guest Star et les accessoires (ballons, poutrelles, barils, éléphants et chevaux) forment une réserve à disposition des joueurs ⑨.
- Empilez les 3 tuiles Score à l'endroit indiqué par le plateau, dans l'ordre 3 étoiles en dessous, puis 2 étoiles, puis 1 étoile au sommet de la pile ⑩.
- Le dernier joueur à avoir vu un spectacle de cirque devient le premier joueur et prend le jeton ⑪.



Les musiques du jeu sont à votre disposition sur le site web [www.matagot.com/meeplecircus](http://www.matagot.com/meeplecircus) et dans les applications mobiles « Meeple Circus ». Il est important de vous les procurer pour bénéficier d'une expérience de jeu complète ; elles font notamment office de chronomètre.



## MATÉRIEL



1 plateau de jeu :  
L'applaudimètre



3 tuiles Score



1 réglette de mesure  
de hauteur



5 pistes de Cirque (recto / verso)



32 cartes Goûts du public



5 marqueurs de score



38 tuiles Numéro  
6 tuiles 1<sup>er</sup> Numéro, 10 tuiles 2<sup>e</sup> Numéro, 22 tuiles 3<sup>e</sup> Numéro



32 meeples Acrobate  
12 débutants, 13 intermédiaires et 7 experts



18 tuiles Éléments



10 meeples Guest Star + 2 planches d'autocollants (recto / verso)  
L'Otarie - Le Chameau - Le Cornac - Tarzan - L'Équilibriste  
M. Loyal - M. Muscles - La Cavalière de l'extrême - Le Clown - Le Tigre



32 accessoires : 7 poutrelles (marron), 6 ballons (verts),  
9 barils (violets), 6 chevaux (blancs), 4 éléphants (gris)



1 jeton Premier joueur



2 jetons Rapidité



# DÉROULEMENT DU JEU

Une partie de Meeple Circus se déroule en 3 numéros :

- La première répétition
- La deuxième répétition
- La grande représentation

Chaque numéro comporte 4 phases :

- Préparation
- Présentation
- Évaluation
- Fin

## LA PREMIÈRE RÉPÉTITION

### Préparer son numéro

Lors de la préparation du numéro, les joueurs ajoutent de nouveaux acrobates et accessoires à leur cirque.

En commençant par le premier joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs vont effectuer deux tours durant lesquels ils devront choisir dans l'ordre de leur choix UNE tuile Éléments et UNE tuile 1<sup>er</sup> Numéro.

Les joueurs récupèrent ensuite les éléments correspondant à leurs tuiles depuis la réserve et les posent **à côté** de leur piste de cirque.

**NOTE :** Le terme « élément » utilisé dans les règles et sur certaine tuile de jeu fait référence aux accessoires, aux meeples Acrobate et aux meeples Guest Star.

### Présenter son numéro

Lors de la présentation du numéro, les joueurs assemblent leurs éléments afin de correspondre le plus possible aux goûts du public et à l'expertise de leurs acrobates.

Avant de commencer la présentation de leur numéro, les joueurs doivent avoir tous leurs éléments en dehors de leur piste de cirque et n'ont pas le droit de les manipuler.

Lorsque tous les joueurs sont prêts, le premier joueur lance la musique via l'application Meeple Circus (ou depuis le site internet de Matagot).

Au moment où la musique démarre, tous les joueurs réalisent **en même temps** leur numéro.

Les joueurs ne sont pas obligés d'utiliser tous leurs éléments lors de leur présentation et la pose d'un élément est totalement libre tant qu'elle respecte les contraintes suivantes :



Les éléments doivent être posés à l'intérieur de votre piste de cirque.



Les éléments doivent être posés sur leur tranche à l'exception des poutrelles et des barils.



Tout élément posé au sol doit au moins porter un autre élément.

Les éléments qui ne respectent pas ces critères ne compteront pas lors de l'évaluation du numéro.

Lorsqu'un joueur termine son numéro, il doit écarter ses mains et dire : « **Tadaaaa !** »

Le premier et le second joueurs qui terminent leur numéro en premier avant la fin de la musique prennent respectivement le jeton Rapidité  et le jeton Rapidité .

Si un joueur n'a pas terminé à la fin de la musique, il doit immédiatement stopper son numéro.



Romain est le premier joueur, il doit choisir une tuile Éléments ou 1<sup>er</sup> numéro. Il choisit une tuile Éléments.



Il place la tuile devant lui et prend dans la réserve les éléments correspondants. Puis les autres joueurs font de même dans le sens des aiguilles d'une montre.



Romain ayant déjà choisi sa tuile Éléments, il doit maintenant choisir une tuile 1<sup>er</sup> Numéro.



Une fois les éléments de la deuxième tuile récupérés, les joueurs sont prêts pour passer à la présentation de leur numéro !

## Évaluer son numéro

Lors de l'évaluation du numéro, les joueurs gagnent des applaudissements en fonction de différents critères.

Lorsqu'un joueur gagne des applaudissements, il fait avancer son marqueur de score d'autant de cases sur l'applaudimètre.

Un joueur gagne des applaudissements grâce :

- Aux goûts du public
- Aux meeples Acrobate
- Aux bonus de rapidité



**NOTE :** Lors de l'évaluation, utilisez les tuiles Score pour vous aider à compter vos applaudissements.

### 1) Les goûts du public

Pour chaque figure d'une carte Goûts du public réalisée à l'identique, le joueur marque autant d'applaudissements qu'indiqués sur la carte.

Il est possible de réaliser plusieurs fois la même carte Goûts du public si au moins un des éléments est différent.

Un même élément peut compter pour des cartes Goûts du public différentes.

Les figures doivent être réalisées dans le sens indiqué par la carte.

Les meeples illustrés en gris peuvent être des acrobates de n'importe quelle couleur ou des Guest Stars de même forme (la Cavalière de l'extrême, Tarzan, le Cornac ou l'Équilibriste).

### 2) Les meeples acrobates



#### Acrobates débutants

Chaque acrobate débutant (bleu) qui touche le sol rapporte 1 applaudissement.

#### Acrobates intermédiaires

Chaque acrobate intermédiaire (jaune) qui ne touche PAS le sol rapporte 1 applaudissement.

#### Acrobates experts

Chaque acrobate expert (rouge) qui ne porte aucun élément rapporte autant d'applaudissements que sa hauteur dans le numéro. Pour se faire, utilisez la réglette de mesure : la zone la plus haute touchée par l'acrobate vous indique le nombre d'applaudissements que vous gagnez.

**NOTE :** Il est vivement conseillé de terminer par la mesure de la hauteur des acrobates experts.

### 3) Le bonus de rapidité



Chaque joueur en possession d'un jeton Rapidité ajoute le nombre d'applaudissements indiqué.

## Finir son numéro

À l'issue de chaque numéro :

Chaque joueur conserve tous ses éléments acquis jusque-là et les replace à côté de sa piste.

Le joueur ayant le plus petit score (en cas d'égalité : le plus jeune) devient le premier joueur et prend le jeton



Le nouveau premier joueur retire du jeu une carte Goûts du public de son choix puis retourne la carte suivante de la pioche correspondante.

Le premier joueur range dans la boîte les tuiles Éléments et les tuiles 1<sup>er</sup> Numéro restantes.

Puis, il pioche 6 nouvelles tuiles Éléments et autant de tuiles 2<sup>e</sup> Numéro que le nombre de joueurs plus un.

Rangez la tuile Score dans la boîte pour faire apparaître la suivante.



Exemple de cartes Goûts du public



Lors de son numéro, Jennifer a réalisé 2 des 4 Goûts du public. Elle a réalisé une fois le premier et deux fois le second pour un total de  $3 + 3 + 3 = 9$  applaudissements !



Grâce à cette magnifique pyramide, Romain marque 1 applaudissement avec son meeple débutant au sol, 1 applaudissement avec son meeple intermédiaire sur la poutrelle et 3 applaudissements avec son meeple expert. Il aurait pu gagner 2 applaudissements supplémentaires en plaçant correctement son deuxième meeple bleu et son deuxième meeple jaune.

## EXTENSION FUN & TECHNIQUE

L'utilisation de cette extension vous permet de donner un thème à votre Meeple Circus pour des parties encore plus délirantes.

Elle nécessite cependant l'accord de tous les joueurs, car certains des défis de cette extension peuvent être particulièrement difficiles à réaliser.

Une fois que vous avez décidé d'utiliser cette extension, les joueurs peuvent mixer les défis comme bon leur semble.

Vous pouvez par exemple choisir d'utiliser uniquement les défis Fun pour votre prochaine partie de Meeple Circus ou au contraire mélanger les défis Technique avec les défis Classique.

NOTE : Afin de faciliter leur rangement, les défis Fun sont représentés par l'icone  et les défis Technique par l'icone .



Exemple de tuiles Défis Fun & Technique

**Auteur :** Cédric Millet

**Développement :** Ludovic Maublanc

**Illustrations :** Sabrina Tobal, Angelina Costamania, Mathieu Leysenne

**Remerciements :**

« Je tiens à remercier toutes les personnes qui ont contribué à l'aventure Meeple Circus, et en particulier : Myriam pour son soutien, Hugo et Pierrick pour leur courage à essayer les premiers tests ; Laurent et Yaël pour m'avoir fait découvrir le jeu de société moderne ; Laure, Marc et Philippe pour leur foi inébranlable en Meeple Circus ; Grégory et Hervé pour leurs retours de qualité ; mes super-supporters du FIJ off 2015 ; les joueurs de Pondy Bruno, Fabien, Natacha, Nathanaël, Patrick, Sandrine, Thierry ; les Ménestrels de Fontenay, Ludo ; Hans Im Gluck pour les meeple et bien sûr les Éditions du Matagot pour m'avoir fait confiance pour ce premier jeu ! »

## LA DEUXIÈME RÉPÉTITION

La deuxième répétition introduit les Guest Stars, les Guest Stars sont uniques et permettent aux joueurs de réaliser des numéros encore plus fantastiques !

Cette répétition se joue de la même manière que la première répétition avec les différences suivantes :

### Préparer son numéro

Lors de la préparation, les joueurs utilisent les tuiles 2<sup>e</sup> Numéro.

Les tuiles Guest Stars sont doubles-faces. Lorsqu'un joueur choisit sa tuile Guest Star, il n'a pas le droit de la retourner.

**IMPORTANT :** Lorsqu'un joueur récupère les éléments correspondant à sa tuile Guest Star, il ne récupère **QUE** la Guest Star correspondante, les autres éléments présents sur la tuile servent à indiquer au joueur dans quelle condition sa Guest Star lui rapportera des applaudissements.

### Évaluer son numéro

Lors de l'évaluation, les joueurs ajoutent les applaudissements dus aux Guest Stars.

Chaque Guest Star fera gagner des applaudissements si elle est utilisée de la bonne manière.



Exemple de tuiles de Guest Stars

### Finir son numéro

Le premier joueur range dans la boîte les tuiles Éléments et les tuiles 2<sup>e</sup> Numéro restantes. Puis, il pioche 6 nouvelles tuiles Éléments et autant de tuiles 3<sup>e</sup> Numéro que le nombre de joueurs plus un.

## LA GRANDE REPRÉSENTATION

Cette dernière représentation se fait sous les projecteurs des autres joueurs et propose de réaliser un défi allant de l'adresse pure au fun assuré.

La grande représentation se joue de la même manière que les répétitions avec les différences suivantes :

### Préparer son numéro

Lors de la préparation, les joueurs utilisent les tuiles 3<sup>e</sup> Numéro.

### Présenter son numéro

La présentation se fait **joueur après joueur** en commençant par le joueur avec le moins d'applaudissements et en continuant dans le sens horaire.

**NOTE :** Certaines tuiles 3<sup>e</sup> Numéro nécessitent une musique spécifique que vous reconnaîtrez grâce au symbole .

### Évaluer son numéro

L'évaluation de la grande représentation se déroule comme pour les répétitions avec les changements suivants :

- 1) Les jetons Rapidité ne sont pas utilisés
- 2) Les applaudissements dus aux Guest Stars sont **doublés**
- 3) Les défis réalisés avec succès rapportent des applaudissements supplémentaires.

## FIN DU JEU

Lorsque l'évaluation du 3<sup>e</sup> Numéro est terminée, la partie s'achève.

Le joueur totalisant le plus grand nombre d'applaudissements gagne la partie !

En cas d'égalité, la victoire est partagée.