

Big Top

pour 3 à 6 joueurs de plus de 8 ans
un jeu de Ray Mulford, illustré par Alessandra Cimatoribus
Advanced Primate Entertainment © 2003

Matériel du jeu

- 52 cartes de cirque réparties en 4 séries : Clowns, Numéro de cirque (femme à barbe), Animaux (éléphant), et Artistes (équilibriste)
- 24 jetons d'entrée (6 couleurs, chacune avec les valeurs 10\$, 7\$, 5\$, 3\$)
- 6 jetons de score (symbole +20\$)
- 6 programmes

Description des cartes de Big Top

Chaque série a deux types de cartes numérotées de 1 à 6. Un type a 6 numéros clairs et l'autre 6 numéros sombres. En plus de ces 12 cartes, chaque série a une carte Poster avec une lettre grise P. Toutes les cartes avec le même fond de couleur et le même dessin composent la même série, même si les numéros clairs ou sombres ne sont pas joués de la même manière.

But du jeu

Le but du jeu est de devenir le plus riche et le plus renommé des propriétaires de cirque. Vous réalisez cet objectif en jouant toutes vos cartes pour gagner de l'argent pendant le jeu et grâce à vos jetons d'entrée.

Mise en place

Chaque joueur reçoit les jetons d'entrée de sa couleur, un jeton de score et un programme.

Placez le programme de manière à ce que les images soient face à vous et que la valeur du dollar 0\$-3\$ soit en face du centre de la table. Posez votre jeton de score du côté où vous gagnez de l'argent.

Déroulement du jeu

La personne qui a été le plus récemment au cirque est le donneur. Elle mélange et distribue toutes les cartes aux joueurs. Si certains joueurs ont plus de cartes que d'autres, cela n'a pas d'importance.

Après avoir évalué sa main, chaque joueur place ses jetons d'entrée face caché sur son programme, un jeton par image (série). Vous pouvez investir selon la confiance que vous avez en vous, pour jouer toutes les cartes d'une série. Une fois que tous les joueurs ont placé tous les jetons d'entrée, la manche commence avec le joueur situé à gauche du donneur. Le jeu se déroule dans le sens horaire. Les règles du jeu sont décrites en détail dans les paragraphes suivants, mais voici un résumé des actions possibles à son tour :

D'abord baissez la valeur d'une carte appelée puis :

Jouez une carte appelée (obligatoire, sauf si impossible) OU

Jouez une carte de votre main. Vous pouvez gagner de l'argent si d'autres ont des cartes appelées OU

Appellez une carte OU

Passez et ne faites rien si vous ne pouvez pas jouer ou appeler une carte.

- *Baisser la valeur des cartes appelées* – La première chose à faire à votre tour est de déplacer toutes les cartes sur votre programme d'une case vers le bas.

- *Jouez une carte appelée* – Si vous avez des cartes sur votre échelle d'organisation qui peuvent être jouées, vous devez en choisir l'une d'elle et la jouer.

- *Jouer une carte de votre main* – Si vous ne jouez pas une carte appelée, vous pouvez jouer une carte de votre main selon les règles suivantes : Pour chaque série, la première carte à être jouée doit être la carte Poster. Une fois que la carte Poster a été jouée, deux piles sont disponibles, de chaque côté de la carte poster, l'une pour les cartes claires, l'autre pour les cartes sombres. Les cartes ne peuvent être jouées que dans l'ordre croissant de 1 à 6 sur la pile correspondante. Des cartes claires et sombres ne peuvent être mélangées.



Appeler une carte – Si vous ne pouvez pas jouer une carte appelée, et choisissez de ne pas jouer une carte de votre main, vous pouvez appeler une carte. Pour appeler une carte, jouez simplement une carte de votre main face visible sur l'un des 3 emplacements vides de votre programme. Cette carte ne peut pas être une carte que vous jouez normalement, ni une carte Poster. Cf. autres détails plus bas.

Le jeu en détail

Baisser la valeur de ses cartes appelées

La première chose à faire à votre tour est de déplacer chacune de vos cartes appelées d'une case vers le bas sur votre programme, si possible. Seule une carte peut être sur chaque case. Si vous jouez vos cartes appelées, des vides pourront apparaître sur votre programme. Lorsque cela arrive vous pourrez déplacer certaines cartes et pas d'autres. Une carte qui arrive sur le 0 ne sort pas pour laisser de la place aux autres. Elle reste sur le 0. Si vous avez 4 cartes sur votre programme, vous ne pouvez pas appeler une autre carte.

Jouer une carte appelée si possible

Vous devez jouer une carte que vous avez appelée si la pose est réglementaire. Vous ne pouvez pas jouer une carte de votre main ou appeler une carte si vous en avez une que vous pouvez jouer sur votre programme. Si deux ou plusieurs de vos cartes appelées sont jouables, choisissez celle que vous jouez. Cela finit votre tour. Ne remplacez pas les cartes sur votre programme et ne gagnez pas d'argent !

Jouer une carte de sa main

Si vous n'avez pas de carte appelée que vous devez jouer, vous devez jouer une carte de votre main, si vous pouvez. Si vous jouez une carte de votre main, vous devez immédiatement regarder les programmes des autres joueurs pour les cartes appelées. Si l'une d'entre elle correspond à la série et à la couleur de votre carte, vous gagnez de l'argent pour chacune de ces cartes. Il est possible de gagner de l'argent de plusieurs joueurs avec une seule carte. Vous gagnez autant que la valeur des cases où se situent

les cartes correspondantes.

Enregistrez cet argent sur la piste de score (de 1 à 20), au milieu du programme. Pour noter le score, placez le marqueur de score face cachée sur le numéro approprié. Si votre gain pour la manche est supérieur à 20\$, retournez le jeton sur la face +20\$ et placez-le sur le case correspondant au gain (-20\$). Par exemple, si vous avez 19 points et que vous marquez 3\$ de plus après avoir joué une carte, tournez alors votre jeton du côté +20\$ et placez le sur la case 2.

Vous ne gagnez rien avec les cartes que vous appelez.

Quand vous jouez une carte Poster, vous gagnez de l'argent de toutes les cartes de cette série (claires comme sombres) appelées par vos adversaires.

Appeler une carte

Si vous ne pouvez pas jouer une carte appelée et que vous choisissez de ne pas jouer une carte de votre main, vous pouvez appeler une carte. Pour appeler une carte, placez simplement une carte de votre main dans une des 3 cases de votre programme. Cette carte ne peut pas être une carte que vous auriez pu jouer. Cela signifie que vous ne devez jamais appeler une carte Poster.

IMPORTANT : vous ne pouvez pas appeler une carte si vous en avez déjà une de cette suite dans votre programme. Ex : si la carte Animal 2 clair est déjà sur votre programme, vous ne pouvez pas jouer les cartes Animal 4 sombre ou Animal 4 clair sur le programme. Vous ne le pouvez pas non plus si votre programme est complet ; il ne peut y avoir qu'une carte par case.

Passer

Vous pouvez passer uniquement si vous ne pouvez jouer ou appeler une carte. Si vous pouvez faire une action, vous devez la réaliser.

Fin de la manche

Le premier joueur qui pose sa dernière carte (y compris les cartes appelées), remporte la manche, qui s'achève immédiatement.

Si vous gagnez, prenez tout l'argent des jetons entrées de votre cirque (25\$) et l'argent que vous avez collecté sur votre piste de score pendant la manche.

Si vous avez encore des cartes dans la mains ou des cartes appelées sur la table à la fin de la manche, vous ne gagnez pas la totalité des jetons entrée ; vous gagnez seulement les jetons correspondant aux séries que vous avez complètement jouées (càd les séries avec aucune carte en main ou sur votre programme). Ajoutez cette somme à l'argent gagné sur votre piste de score.

Sur une feuille de papier (ou au dos d'un ticket de cirque), un joueur note le score pour tout le monde.

La manche suivante

Retirez les marqueurs de score : vous devez démarrer chaque manche avec 0\$ en main. Le voisin de gauche du précédent donneur prend les cartes, les mélange et les distribue, jusqu'à ce que chaque joueur ait donné les cartes une fois (ou 2 lorsqu'on est 3 joueurs). Celui qui a accumulé le plus d'argent à la fin du jeu est le meilleur propriétaire de cirque.

Un exemple de partie

La donne

Alf, Henry, Charles, John, and Otto jouent ensemble à Big Top. Alf mélange et distribue les cartes. Puis il regarde sa main :

Clowns: Poster, 1 clair

Artistes : 2 et 4 sombres, 5 clair

Numéros de cirque : 1, 5 claires, 2, 3 sombres

Animaux : 6 sombre

Investissement

Alf se sent fort avec les Clowns parce qu'il en a 2, et les deux peuvent être joués assez tôt, donc il investit 10\$ (il place 10\$ sur la case Clown de son programme). Il est embêté avec son animal tout seul parce qu'il a le numéro le plus élevé, donc il investit seulement 3\$. Il investit encore 7\$ pour les numéros de cirque et 5\$ pour les artistes. Il est prêt !

Tour 1

Henry commence le tour en jouant le poster Numéro de cirque. Charles appelle un artiste 1 clair, en le posant face visible sur la case 3\$ de son programme. Si celui qui a le Poster des artiste le joue avant le prochain tour de Charles, il gagnera 3\$! John appelle aussi un numéro de cirque 4 sombre. Otto joue le Numéro de cirque 1 sombre et gagne 3\$ son sa piste de score, grâce à la carte appelée par John. Alf joue le Numéro de cirque 2 sombre et marque aussi 3\$.

Tour 2

Henry commence le tour suivant en jouant le Poster Animal. Charles démarre son tour en décalant d'une case sa carte appelée, vers la case 2\$. Il joue alors la carte Animal 1 sombre. Peut-être qu'Alf ne doit pas s'inquiéter pour son Animal 6 après tout ! Puis, John décale sa carte vers la case 2\$ et appelle à nouveau, posant la carte Artiste 3 sombre sur la case 3\$. John a soit une stratégie très spéciale, soit une mauvaise main ! Otto joue son Poster Artiste, gagnant 5\$ (2\$ pour la carte de Charles et 3 pour celle de John). A son prochain tour, Charles devra jouer sa carte Artiste 1 claire, parce qu'il doit jouer une carte appelée lorsqu'elle devient jouable. Alf joue son Numéro de cirque 3 sombre, gagnant 2\$ pour la carte de John. Comme Charles, le prochain tour de John consistera à jouer sa carte appelée.

Fin du jeu et décompte

Le jeu continue plusieurs tours jusqu'à ce que Otto joue sa dernière carte. Alf a réussi à jouer l'Animal qui l'embêtait, mais l'artiste clair n'a pas été très populaire et quand il a joué toute sa main, son artiste 5 clair était encore en jeu, sur son programme.

Ainsi, Alf gagne ses jetons d'entrée pour 3 séries (10\$ + 7\$ + 3\$ = 20\$). Il gagne aussi les 13\$ accumulés en jouant. Son total de 33\$ est noté et on passe au tour suivant.

Notes

Big Top a été inspiré par un jeu d'enfants : Fan Tan. Vous pouvez jouer à Fan Tan avec les cartes de Big Top en modifiant les règles suivantes :

Mise en place : Donnez à chaque joueur 25 cacahuètes. N'utilisez pas les échelles d'organisation ou les jeton d'entrée

Jeu : Appeler n'est pas autorisé. Vous devez jouer si vous le pouvez. Si vous ne pouvez pas jouer, vous devez mettre une cacahuète au pot et passer.

Le gagnant : Le premier joueur qui a joué toutes ses cartes prend le pot et finit la manche. Jouez un nombre déterminé de manches, ou durant un temps limité, ou jusqu'à ce qu'un joueur soit ruiné !