

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 ★★☆☆ modifiable 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



Spectaculum

Bienvenue dans le monde merveilleux des diseuses de bonne aventure et des charmeurs de serpents. Bienvenue à une époque où des troupes itinérantes de femmes, d'hommes et d'animaux parvenaient à enchanter la vie de villages entiers avec leurs exploits, leurs chansons et leurs récits.

Vous allez décider de la route qu'emprunteront quatre troupes d'artistes à travers le royaume. En chemin, les troupes pourront être accueillies par des applaudissements, mais également être huées pour leurs piètres performances. A vous de choisir quelle troupe mérite votre soutien financier, mais soyez prudent dans vos investissements - seules les troupes remportant des succès pourront remplir vos coffres. Celui qui aura amassé la plus grande fortune grâce à ses parrainages artistiques sera le maître de Spectaculum.

1. Matériel

44 cartes Artiste



4 troupes de 11 artistes, chacune d'une couleur différente.

Remarque: l'artiste indiqué sur la carte n'a pas d'importance, seule la troupe/couleur de la carte importe.

96 jetons Voyage



24 de chaque troupe/couleur.

1 plateau de jeu



Il représente le royaume avec le palais du roi en son centre. Dans les 4 coins se trouvent les quartiers généraux de chaque troupe. Proche de chaque quartier général se trouve une piste indiquant la valeur/réputation de cette troupe.

48 tuiles Village



Elles seront placées aléatoirement sur les villages et affecteront la valeur des troupes les atteignant.

54 pièces (des ducats)



4 marqueurs



1 sac en toile



4 cartes Résumé



2. But du jeu

Vous enrichir en investissant dans des troupes d'artistes dont la réputation fluctuera en fonction des villages qu'elles traverseront.

Vous allez influencer sur les routes qu'empruntent les troupes et pourrez choisir quel artiste patronner ou congédier. A vous de faire les bons choix pour être le patron des troupes à la meilleure réputation.



3. Préparation

- 1 Placer le **plateau** au centre de la table.
- 2 Placer aléatoirement une **tuile Village** face visible sur chaque village du royaume. Les autres cases du royaume restent vides.



- 3 Les **cartes Artiste** sont triées par troupe. Les cartes de chaque troupe forment une pile près de la piste de la même couleur.



- 4 Les 4 **marqueurs** sont placés sur les cases « 5 » des pistes de même couleur.

- 5 Chaque joueur reçoit un **artiste de chaque troupe** qu'il expose devant lui. Durant la partie, les artistes d'un joueur devront toujours être classés par troupe, leur nombre bien visible.
- 6 Les **pièces** triées forment la banque près du plateau. Chaque joueur reçoit **20 ducats**. La fortune de chaque joueur peut être tenue cachée durant la partie.
- 7 Placer tous les **jetons Voyage** dans le sac. Chaque joueur en tire 3 au hasard qu'il garde cachés dans sa main.



4. Déroulement de la partie

L'Oya (le joueur qui commence) est le joueur le plus bohème.

On joue dans le sens horaire.

A son tour, un joueur expose devant lui les 3 jetons qu'il avait dans sa main, puis :



Peut réaliser **2 actions Artiste**.

Une action Artiste c'est :

- a) soit parrainer un Artiste
- b) soit congédier un Artiste.



Doit faire voyager les troupes en plaçant ses **3 jetons** sur le royaume.



A la fin de son tour, il pioche au hasard 3 jetons du sac qu'il garde cachés dans sa main jusqu'à son prochain tour.

Voyager est obligatoire, les actions Artistes sont **optionnelles**. Un joueur peut en réaliser deux, une ou aucune.

Les actions Artiste peuvent être réalisées **avant** ou **après** voyager, mais pas durant le voyage. C'est-à-dire que les 3 jetons doivent être posés à la suite et on ne peut pas réaliser d'action Artiste entre 2 placements de jetons.

Exemples :
 Correct : réaliser une action Artiste, placer les 3 jetons, réaliser la deuxième action Artiste.
 Correct : placer les 3 jetons puis réaliser 1 ou 2 actions Artiste.
 Incorrect : placer un jeton, réaliser une action Artiste, puis placer les 2 autres jetons.





4.1 Actions Artiste

a) Parrainer un Artiste:

Prendre une carte Artiste d'une des piles (pas d'un autre joueur !) et la poser devant soi. Pour cela, le joueur paye à la banque la valeur indiquée par le marqueur sur la piste de cette troupe (si le marqueur indique « 0 », parrainer cet Artiste est gratuit).

b) Congédier un Artiste:

Prendre un de ses Artistes et le reposer sur la pile correspondante. Pour cela, le joueur reçoit de la banque la valeur indiquée par le marqueur sur la piste de cette troupe.

Remarque:

- Il n'y a pas de limite dans le nombre d'Artistes que peut posséder un joueur.
- Si la pile d'une troupe est vide, il n'est pas possible de parrainer un Artiste de cette troupe.

Exemples:

Le marqueur bleu est sur « 4 ».

Si vous parrainez un Artiste bleu, vous devez payer 4 à la banque.

Le marqueur jaune est sur « 6 ».

Si vous congédiez un Artiste jaune, vous recevez 6 de la banque.



4.2 Voyager



En plaçant un jeton sur une case, vous faites voyager la troupe de cette couleur sur cette case. Un jeton ne peut être placé que sur une case vide et :

- soit près du quartier général de cette couleur
- soit près d'un jeton de la même couleur.

Exemple:

Le prochain jeton rouge ne pourra être placé que sur les cases marquées.



Si un jeton ne peut être placé en respectant ces règles, il est écarté du jeu et le joueur en tire un autre à la place.

Si un jeton est placé sur une **tuile Village** ou sur le château royal, cela déclenche un événement (cet événement concerne la troupe de la couleur du jeton et concerne tous les joueurs qui possèdent des artistes de cette troupe).

Les événements



Un demi-sourire suffira: La représentation est un succès, les notables des villages ont esquissé un sourire. La **réputation** de la troupe **augmente de un** (le marqueur est avancé d'une case sur la piste).



Un coup de main: Avoir une forte femme dans sa troupe est toujours un avantage. Que ce soit pour recueillir le fils du maire tombant d'un arbre ou pour sortir une vache des marais. La femme forte a fait forte impression; la **réputation** de la troupe **augmente de deux**.



Une représentation de légende: Les artistes se sont surpassés, l'enthousiasme est général: les gens se tombent dans les bras, les rires des enfants font trembler le clocher, les vieillards dansent la gigue. La **réputation** de la troupe **augmente de trois**.



Château royal: Les artistes ont donné une brillante représentation à la cour. Le roi est enchanté et couvre les artistes de louanges. La **réputation** de la troupe **augmente de cinq**.





Voleur: Un des artistes est suspecté de vol. La troupe est chassée du village. La **réputation** de la troupe **diminue de trois**.



Un bide: Parfois, rien ne va: l'ours danseur n'a pas envie de trinquer, le nain imberbe a un duvet naissant, la voyante hypermétrépe ne voit plus rien. La représentation est un ratage complet. La **réputation** de la troupe **diminue de deux**.



Retard: Tout le village s'est amassé sur la place du marché, mais la troupe est en retard car le dressure de puces ne peut retrouver ses collaboratrices. La **réputation** de la troupe **diminue de un**.



Bingo: La troupe est tombée sur un village prospère et généreux. Chaque artiste rapporte 2 ducats à son parrain. Chaque joueur **touche 2 ducats** de la banque **pour chaque Artiste** de cette troupe présent devant lui.

Exemple: un jeton rouge est posé sur un événement « Bingo ». Tu as 3 Artistes rouge devant toi, tu reçois 6 ducats de la banque, ton voisin de droite à 2 Artistes rouge, il reçoit 4 ducats, le troisième joueur n'a pas d'Artiste rouge et ne reçoit rien.



Maladie: La troupe n'aurait pas dû accepter d'être payée en nature. Le village s'est visiblement débarrassé de rebuts et toute la troupe est malade. En tant que parrain, il faut payer pour les soins. Chaque joueur **paye 2 ducats** à la banque **pour chaque Artiste** de cette troupe présent devant lui.

Cas spécial: Si un joueur ne peut payer les soins, il doit immédiatement congédier des Artistes jusqu'à avoir la somme nécessaire. Mais chaque Artiste est congédié à la moitié de sa valeur, arrondie à la valeur inférieure.

Note:

Le marqueur d'une troupe ne peut jamais dépasser « 25 » ou descendre sous le dernier « 0 ». Les gains/pertes en plus sont ignorés.

5. Fin de la partie

Certaines tuiles Village portent un bord rouge.

La partie s'arrête **immédiatement après** le tour d'un joueur quand:

Il reste au maximum une tuile à bord rouge non recouverte d'un jeton
ET
le château royal est couvert d'un jeton.

Dans de rares cas, la partie s'arrête également immédiatement quand un joueur pioche **le dernier jeton** du sac.

Chaque joueur reçoit alors de la banque la valeur de chacun des Artistes exposés devant lui.

Exemple: à la fin de la partie, le marqueur bleu est sur le 7 et le rouge sur le 12. Un Artiste bleu rapporte 7 ducats, deux Artistes rouges rapportent 24 ducats.

Le joueur le plus riche l'emporte. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Variante: Pour réduire le hasard, chaque joueur reçoit 4 jetons en début de partie. Pendant son tour, un joueur ne place que 3 de ses 4 jetons. Pour finir son tour, il peut choisir de ne tirer que 3 jetons du sac ou de remettre le 4ème jeton dans le sac et d'en tirer 4 nouveaux.

Crédits

Auteur: Reiner Knizia

Illustrations et mise en page: Marc Margielsky

Règle de jeu: Alfred Viktor Schulz, Melanie Schwarzer

Traduction: Pampuk

© 2012 eggertspiele GmbH & Co. KG

Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg,

Allemagne. Alle Rechte vorbehalten.

www.eggertspiele.de



Oya

25 rue de la reine blanche

75013 Paris

tel: 01 47 07 59 59

oya@oya.fr www.oya.fr



Reiner Knizia remercie chaleureusement tous ceux qui l'ont aidé lors du développement de Spectaculum et en particulier Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, Chris Dearlove, Drak, Gavin Hamilton, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Simon Kane, Chris Lawson et Dave Spring.