

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



LE JEU DU CIRQUE

ARLETTE GRUSS

REGLE DU JEU

BUT DU JEU

Le cirque ARLETTE GRUSS arrive dans une nouvelle ville, mais pour que le spectacle commence, vous devez réunir tous les intervenants du cirque en gagnant les 12 épreuves proposées.

MATÉRIEL

Le jeu est composé d'un plateau, de 2 dés, de 8 pions cartons avec ses supports, de 96 cartes représentant les épreuves gagnées (8 cartes par épreuve), de 20 cartes questions Cirque ARLETTE GRUSS, de 20 cartes questions ANIMAUX, de 20 cartes DEFIS, de 16 cartes REGISSEUR, de 16 cartes COMPOSITEUR, de 15 cartes AUTEUR, de 9 cartes JOKER, de 8 cartes EPREUVES et d'une règle du jeu.

PREMIÈRE ÉTAPE

Première épreuve : le chapiteau

Chaque joueur prend une carte JOKER et une carte EPREUVE qu'il gardera jusqu'à leur utilisation. Lorsque tout le monde est prêt, le joueur le plus jeune dit « TOP DEPART » et il faut être le premier à réaliser avec ses 2 cartes posées l'une contre l'autre un petit chapiteau \wedge qui doit tenir en équilibre. Le premier à le réaliser gagne en bonus une 2^o carte JOKER et commencera la partie. Le deuxième à le réaliser commencera en 2^o position mais ne gagne pas de carte JOKER supplémentaire, et ainsi de suite pour tous les autres joueurs. Enfin, chaque joueur prend une carte CHAPITEAU, signifiant qu'il a gagné cette épreuve, et la partie peut continuer.

DEUXIÈME ÉTAPE

6 épreuves à gagner :

Chaque joueur, en fonction de l'ordre déterminé par la première épreuve, place son pion où il le souhaite sur une case blanche du premier parcours extérieur au chapiteau et lance à tour de rôle les 2 dés. Il déplace son pion d'autant de cases dans le sens des aiguilles d'une montre. Il peut donc s'arrêter soit :

- Sur une case blanche : il ne se passe rien.
- Sur une case ARTISTE, ANIMAUX, CLOWNS, ORCHESTRE, PERSONNEL ADMINISTRATIF ou PERSONNEL TECHNIQUE : il doit réaliser l'épreuve proposée sauf s'il l'a déjà gagnée (*voir plus loin le descriptif des épreuves*). Ces épreuves se gagnent dans n'importe quel ordre.
- Sur une case ENTRACTE : il passe un tour
- Sur une case Avancer ou Reculer de x cases : il déplace son pion du nombre de cases proposées.
- Sur une case EPREUVE : il peut tenter l'épreuve de son choix qu'il n'a pas encore réussie.

- Sur une case CONTRE-EPREUVE. Quand un joueur A tombe sur cette case, il choisit l'un de ses adversaires (*le joueur B*). Le joueur A indique au joueur B de faire une épreuve que le joueur B n'a pas encore gagnée. S'il l'a réussie, le joueur B gagne alors l'épreuve.
- Sur une case JOKER : il gagne automatiquement l'épreuve de son choix sans même la tenter.

Sur ce parcours, lorsqu'il y a un rond-point ou des routes parallèles, le joueur se dirige à droite, à gauche ou tout droit en fonction de son intérêt.

TROISIÈME ÉTAPE

4 nouvelles épreuves à gagner

Une fois qu'un joueur a gagné toutes les épreuves du premier parcours, il continue à déplacer son pion pour le faire avancer jusqu'à l'un des chemins de 7 cases qui le mène au deuxième parcours afin de tenter les 4 épreuves suivantes : Auteur, Compositeur, Costumier et Régisseur. Ces 4 personnages font toute l'originalité du cirque ARLETTE GRUSS permettant au spectacle d'être mis en scène comme nulle part ailleurs. Les autres cases ont la même signification que pour le premier parcours. Là encore, ces épreuves se gagnent dans n'importe quel ordre.

QUATRIÈME ÉTAPE

Dernière épreuve

Une fois ces épreuves réussies, vous devez rejoindre M. LOYAL au centre de la piste pour gagner la partie.

CARTES JOKER ET EPREUVE

Lorsque son tour arrive, un joueur peut décider d'utiliser l'une de ses cartes JOKER ou EPREUVE. Chacune de ses cartes ne peut être utilisée qu'une seule fois dans le jeu. Lorsqu'il décide d'utiliser une carte JOKER, le joueur donne sa carte et gagne automatiquement l'épreuve de son choix sans même la tenter. Lorsqu'il utilise une carte EPREUVE, il donne sa carte et tente l'épreuve de son choix pour essayer de la réussir. Dans ces 2 cas, le joueur ne lance pas les dés. Mais attention, aucune de ces 2 cartes ne peut être utilisée pour la dernière épreuve qui consiste à rejoindre M. LOYAL au milieu de la piste. Ces cartes doivent être utilisées avant ou seront perdues.

PRÉCISIONS SUR LES CASES JOKER, EPREUVE ET CONTRE EPREUVE

Lorsqu'un joueur tombe sur une case EPREUVE ou JOKER, il ne peut tenter ou gagner que des épreuves situées sur son parcours. Par exemple, si le joueur est sur le parcours à l'extérieur du chapiteau, il ne peut gagner ou tenter que les épreuves Artistes, Animaux, Clowns, Orchestre, Personnel Technique ou Personnel Administratif. De même, lorsqu'un joueur tombe sur une case CONTRE-EPREUVE, il doit demander à l'un de ses adversaires de réaliser une épreuve située sur son parcours. Donc si son adversaire est sur le parcours situé à l'intérieur du chapiteau, il ne pourra tenter que les épreuves Auteur, Compositeur, Costumier ou Régisseur (mais pas M. LOYAL).

DESCRIPTIF DES 12 ÉPREUVES

Chapiteau : première épreuve à effectuer. Voir à la rubrique « Première étape ».

Parcours à l'extérieur du chapiteau

Artiste : Quelles que soient leurs spécialités, tous les artistes de cirque ont un grand sens de l'équilibre. Aussi pour gagner cette épreuve, vous devrez vous aussi faire preuve d'équilibre en réussissant du premier coup le défi proposé sur les cartes DEFIS. Lorsque les défis ont un temps de réalisation maximum indiqué, vos adversaires doivent compter une à une les secondes afin de savoir si votre défi est réussi avant le temps autorisé.

Animaux : Au cirque ARLETTE GRUSS, ils tiennent une grande place dans les spectacles. Aussi, pour réussir cette épreuve, vous devrez faire preuve de connaissances sur les animaux en répondant correctement à une question « ANIMAUX » posée par l'un de vos adversaires.

Clowns : Ce sont les personnages incontournables du cirque. Leur but est bien sûr de nous faire rire le plus possible. Comme les clowns sont toujours deux, cette épreuve va également se passer à deux. Vous choisissez donc un adversaire que vous devrez battre aux dés. Vous avez 3 jets maximum pour réaliser le plus grand chiffre possible avec la possibilité de garder 1 dé après le premier ou le deuxième jet. Ensuite c'est au tour de votre adversaire d'essayer de réaliser le plus grand chiffre possible avec les mêmes possibilités. En cas d'égalité, vous recommencez. Celui qui réussit le plus grand chiffre remportera le duel. Si c'est votre adversaire, vous perdez l'épreuve, si c'est vous, vous la gagnez.

Orchestre : Au cirque ARLETTE GRUSS, l'orchestre a une grande importance et fait partie intégrante du spectacle. Il ne cesse de s'agrandir d'année en année et compte au minimum 11 musiciens. Aussi, pour gagner cette épreuve, vous devrez réussir à faire 11 ou 12 avec les 2 dés en 3 jets maximum. Vous pouvez décider de garder un dé après le premier ou le deuxième jet.

Personnel Administratif : Il s'agit du personnel que l'on ne voit pas sur la piste, mais qui est pourtant essentiel. Ce sont les personnes qui s'occupent de la publicité, de la comptabilité, de la billetterie, de la tournée, de l'organisation générale... Toutes ces personnes connaissent parfaitement bien le cirque ARLETTE GRUSS. Aussi, pour gagner cette épreuve, vous devrez vous aussi bien le connaître en répondant correctement à une question « Cirque ARLETTE GRUSS » posée par l'un de vos adversaires.

Personnel Technique : Il s'agit du personnel qui monte et démonte le chapiteau et qui s'occupe de préparer la piste pour les artistes. On les voit d'ailleurs souvent courir à droite et à gauche afin de réduire au maximum l'attente des spectateurs entre les numéros. Aussi, pour réussir cette épreuve, vous devrez vous aussi monter un petit chapiteau avec 7 cartes, en faisant 2 tours, un toit et une autre tour sur le toit. Lorsque vous démarrez cette épreuve, vos adversaires continuent de jouer. Une fois que votre tour revient, soit vous avez réussi l'épreuve et vous continuez la partie, soit vous n'avez pas terminé et vous pouvez soit la continuer en passant votre tour, soit vous arrêter mais vous avez perdu l'épreuve.



Parcours à l'intérieur du chapiteau

Auteur : C'est une spécificité du cirque ARLETTE GRUSS que de s'attacher les services d'un auteur qui écrit les textes sur mesure pour M. LOYAL, le présentateur du spectacle. Pour lui faire honneur et pour gagner cette épreuve, vous devrez lire parfaitement et du premier coup un texte rigolo écrit sur une carte « AUTEUR ».

Compositeur : C'est la personne qui écrit tous les ans la musique originale jouée par l'orchestre lors des spectacles. Pour lui faire honneur et pour gagner cette épreuve, vous devrez prouver que vous avez l'oreille musicale en retrouvant le mot le plus prononcé par l'un de vos adversaires qui ne doit lire qu'une seule fois les mots écrits sur une carte « COMPOSITEUR ».

Costumier : C'est la personne qui crée tous les ans pour le cirque ARLETTE GRUSS les costumes pour tous les artistes du spectacle. Le costumier doit donc s'adapter tous les ans à un nouveau thème. Pour lui faire honneur, et pour gagner cette épreuve, vous devrez vous aussi faire preuve d'une grande capacité d'adaptation.

Vous désignez l'un de vos adversaires comme étant l'arbitre. L'arbitre demande alors à tous les joueurs d'être le premier à citer un objet ou un animal ou un personnage, ayant un rapport avec le cirque, et commençant par la lettre de son choix. Vous devez être le premier à répondre correctement pour gagner cette épreuve. Si personne ne répond ou si l'un de vos adversaires répond avant vous, vous perdez cette épreuve, mais votre adversaire ne la gagne pas pour autant. Enfin, pour les parties à deux, votre adversaire fera automatiquement l'arbitre mais il ne vous laissera que 10 secondes pour répondre correctement, sinon vous perdez cette épreuve. Dans tous les cas, une lettre ne peut être proposée qu'une fois par partie.

Régisseur : C'est la personne qui gère le son et la lumière lors des spectacles. Une tâche difficile car il faut savoir prendre en compte à la fois les impératifs techniques (ne pas gêner les artistes, ne pas effrayer les animaux) et esthétiques. Pour lui faire honneur et pour gagner cette épreuve, vous devrez être capable de reconnaître un détail du plateau, comme si le régisseur le mettait en lumière. Tout le monde joue lors de cette épreuve y compris l'un de vos adversaires qui tire une carte RÉGISSEUR et indique quel est le détail à reconnaître sur le plateau. Vous devez être le premier à reconnaître ce détail en mettant le doigt dessus. Si l'un de vos adversaires reconnaît le détail avant vous, vous perdez cette épreuve, mais votre adversaire ne la gagne pas pour autant.

CASE CENTRALE – DERNIÈRE ÉPREUVE : M. LOYAL

Personnage incontournable du cirque ARLETTE GRUSS, M. LOYAL est le présentateur du spectacle et des différents numéros des artistes. Sa personnalité est si présente lors des spectacles qu'il devient un véritable complice du public. Pour lui rendre hommage, et pour gagner cette épreuve, vous devrez réaliser avec les dés le nombre de cases permettant de tomber exactement sur la case de M. LOYAL ou sur la case JOKER. Attention, cette case JOKER ne fonctionne pour M. LOYAL que si toutes les autres épreuves ont été gagnées auparavant. Le premier à y arriver gagne la partie et déclare « Que le spectacle commence !!! »

OPTION DE JEU : PARTIE AU TEMPS

Vous pouvez fixer la durée maximale d'une partie afin de renforcer l'intérêt et la tactique du jeu. Le gagnant sera alors celui qui, à la fin du temps prévu aura gagné le plus d'épreuves. Ce type de partie reste néanmoins réservée à des joueurs ayant une première expérience du jeu et connaissant bien toutes les épreuves proposées.

HOMMAGE

En hommage à Madame ARLETTE GRUSS, femme d'exception disparue au début de l'année 2006, les auteurs ont souhaité intégrer 3 symboles dans le jeu :

- Le plateau extérieur au chapiteau comporte 75 cases car elle nous a quitté à l'âge de 75 ans.
- Le parcours intérieur au chapiteau comporte 20 cases, symbolisant les 20 années pendant lesquelles elle a dirigé le cirque ARLETTE GRUSS.
- Les 12 épreuves symbolisent les 12 lettres de son nom ainsi que celui de son fils Gilbert GRUSS qui poursuit le chemin, en mémoire à toutes les difficiles épreuves qu'ils ont surmontées pour faire du cirque ARLETTE GRUSS, une immense réussite et une référence internationale.

*« Une rare complicité s'est établie entre le Cirque Arlette Gruss et son public.
Nos retrouvailles annuelles sont teintées de joies, d'émotions, de rires et de frissons,
à l'image des spectacles toujours renouvelés.
Voici une occasion supplémentaire de prolonger ces moments de bonheur partagés, ou d'en initier de nouveaux. »*

Gilbert Gruss