



CARNAVALO



RÈGLES DU JEU

À **CARNAVALO** un Prince Carnaval déçu sillonne les rues pendant 4 jours devant son bien maigre cortège. Pourtant, des hordes de carnavalistes sont venus des quatre coins du monde à Carnavalo pour la célébration. Mais ils ont préféré s'attrouper dans les chapiteaux et évitent d'acheter un char pour le cortège.

Chaque joueur dirige une association de carnaval et tente de gagner autant de confettis et de plumes que possible. Prince Carnaval crée des difficultés en essayant de traîner les carnavalistes jusqu'à son cortège. La séduisante Miss Carnavalo et le Barricadol rigide s'immiscent également dans la fête en ville. Qui dirigera le mieux les 3 citoyens spéciaux et gagnera le plus de confettis et de plumes ?



Matériel du jeu

- ▶ 1 plateau de jeu
- ▶ 36 cartes :
 - 6 autobus de carnaval avec bref aperçu du jeu (1 par couleur selon joueur)
 - 30 cartes carnaval : 6 jeux de 5 cartes (valeur de 1 à 5 par couleur selon joueur)
- ▶ 39 pions :
 - 36 confettis (6 par couleur selon joueur)
 - 3 citoyens spéciaux (Prince Carnaval, Miss Carnavalo, Barricadol) avec socle en plastique
- ▶ 43 tuiles :
 - 26 tuiles fête (6 tuiles, chacune d'une valeur de 1 à 4, 1 tuile « 2x » et 1 tuile « 3x »)
 - 6 tuiles cortège (2 tuiles, chacune d'une valeur de 3 à 5)
 - 4 chars de carnaval
 - 6 tuiles mouvement
 - 1 anneau d'action

Les règles du jeu

Mise en place

Avant la première partie : pousser avec précaution les pièces en carton en dehors du tableau. Ensuite, insérer les socles en plastique à chacun des 3 citoyens.

- Placer le plateau de jeu au centre de la table.
- Chaque joueur reçoit un autobus de carnaval **A**, 6 confettis et un jeu de cartes-carnaval **B** dans 1 couleur.
- Chaque joueur pose, 1 confetti sur la case de départ **C** de chaque chapiteau.
- Tous les joueurs posent 1 carte carnaval face cachée au milieu du plateau de jeu. Le joueur le plus âgé mélange les cartes et les reparti



face cachée sur les chapiteaux.

- Mélanger les tuiles mouvement **D** et distribuer 1 tuile à chaque joueur. Le dos de la carte représente un chapiteau. Chaque joueur déplace son confetti sur le chapiteau indiqué de la case de départ à la case 1. Il place ensuite sa tuile mouvement face cachée devant lui. Placer toutes les autres tuiles mouvement face cachées sous forme d'une pioche à droite du côté supérieure du plateau de jeu.
 - Mélanger les tuiles fêtes vertes **E** face cachée et poser une pioche de 4 tuiles face cachée à gauche de chaque chapiteau.
- Remarque :** ranger les tuiles « 2x » et « 3x » dans la boîte. Celles-ci sont exclusivement réservées à la variante (voir p. 8).
- Mélanger les tuiles cortège bleues **F** face cachée et former une pioche face cachée de 4 tuiles sur le Prince Carnavalo au bas du plateau (remette les 2 tuiles restantes face cachée dans la boîte).
 - Former une pile **G** avec les chars à droite des tuiles cortège bleues.
 - Placer les citoyens spéciaux **H** sur leur case de départ respective.
 - Placer l'anneau d'action **I** sur la case 1 de la piste mouvement.
 - Maintenant, retourner toutes les cartes carnaval jouées, la tuile fête supérieure à côté de chaque chapiteau et la tuile cortège (afin que les chiffres deviennent visibles).



Aperçu court du jeu



Chaque joueur tente de récolter au maximum ses confettis (= 5 points chacune) et des plumes en un maximum de 4 jours. Pour ce faire, il doit jouer efficacement ses cartes carnaval et faire bon usage des citoyens spéciaux. À la fin de chaque journée, les joueurs peuvent gagner des confettis et des tuiles plumes dans les chapiteaux et le cortège ou être contraints d'acheter un char indésirable. Le jeu se termine lorsqu'un joueur a collecté au moins 5 confettis ou après jour 4. Le joueur qui a marqué le plus de points gagne la partie.



Déroulement du jeu



Le jeu dure au maximum 4 jours, indiqués par les chars. Comme 1 char est vendu ou retiré à la fin de chaque journée, le nombre de chars sur le plateau de jeu indique combien de jours il reste à jouer au maximum.

Chaque jour se compose d'un certain nombre de tours, dans lesquels les joueurs jouent des cartes carnaval et déplacent les citoyens spéciaux. Le joueur dont la carte se trouve dans le chapiteau atteint en premier par le Prince Carnaval, commence.



Bleu commence.

Le jeu continue ensuite dans le sens des aiguilles. Le joueur qui exécute son tour, passe par les phases suivantes :

- Étape 1 :** jouer 1 ou plusieurs tuiles mouvement (facultatif)
- Étape 2 :** exécuter 1 action :
 - A)** 1 effectuer le mouvement ; **ou**
 - B)** jouer 1 carte carnaval
- Étape 3 :** jouer 1 ou plusieurs tuiles mouvement (facultatif)

Ensuite c'est le tour du prochain joueur, sauf si la journée est terminée (voir p. 7, **Fin d'une journée**).

Étape 1) jouer 1 ou plusieurs tuiles mouvement (facultatif)

Le joueur qui exécute son tour, joue autant de tuiles mouvement qu'il souhaite. Pour chaque tuile mouvement jouée, il déplace un citoyen spécial de son choix dans le sens des aiguilles d'une montre **au maximum** autant de cases (mais au moins 1) comme indiqué par l'anneau d'action sur la piste mouvement **ou** directement au chapiteau représenté au dos de la tuile concernée. Si le citoyen spécial termine son mouvement dans un chapiteau, il devra alors **exécuter** l'action correspondante (voir p. 6, **Citoyens spéciaux**). Déplacer ensuite l'anneau d'action jusqu'à la case sur la piste qui représente le nombre des cases qui viennent d'être jouées par le citoyen spécial (placer l'anneau d'action sur la case « 0 » si le citoyen spécial a directement rejoint le chapiteau représenté au dos de la tuile mouvement). Déplacer ensuite la tuile mouvement jouée face cachée en dessous de la pile à côté du plateau de jeu.



Exemple : l'anneau d'action se trouve à la case « 5 ». Le joueur avance le Prince Carnaval 1 champ dans le sens des aiguilles d'une montre. Il doit maintenant déplacer l'anneau d'action sur la case « 1 ».

Remarques

- Si l'anneau d'action se trouve sur la case « 0 », le joueur ne peut déplacer un citoyen spécial que jusqu'au chapiteau représenté au dos de la tuile.
- Avec la tuile correspondante le joueur peut même déplacer un citoyen vers le chapiteau dans lequel ce citoyen est démarré.

Étape 2) exécuter 1 action

Le joueur **doit** exécuter **une** des actions suivantes pendant son tour :

A) Exécuter 1 mouvement

Le joueur qui exécute son tour déplace un citoyen spécial dans le sens des aiguilles d'une montre **d'autant** de cases au maximum (mais au moins 1) tel que indiqué l'anneau sur la piste à mouvement. Si le citoyen finit son mouvement dans le chapiteau, **il** devra exécuter l'action correspondante (voir p. 6, **Citoyens spéciaux**). Déplacer ensuite l'anneau d'action jusqu'à la case de la piste mouvement qui correspond avec le nombre de cases tout juste jouées par le citoyen spécial.



Remarque : l'action n'a lieu que lorsque le citoyen spécial termine son mouvement dans un chapiteau.

B) jouer 1 carte carnaval

Le joueur choisit une carte carnaval de sa main et la pose dans le chapiteau de son choix. Il peut alors choisir entre les possibilités suivantes :

Le chapiteau est vide :



Il pose sa carte face **visible** au dessus.

Important : la carte face visible supérieure du chapiteau sera désormais appelée **carte podium**.

Le chapiteau n'est pas vide :



Il choisit de poser sa carte :

- **face visible au dessus** de la pioche de cartes carnavales, **ou**
- **face cachée en dessous** de la pioche de cartes carnaval

Si la carte est posée **face visible** sur la pioche, alors c'est au précédent détenteur de la carte podium d'avancer d'une case son confetti sur le chapiteau concerné.



Si la carte est posée **face cachée en dessous** de la pioche, le détenteur de la carte podium reçoit la tuile mouvement supérieure de la pioche à côté du plateau de jeu.



Important : le joueur ne peut **pas** poser de carte carnaval dans un chapiteau dont il possède lui-même la carte podium !

Puis, déplacer l'anneau d'action sur la piste mouvement jusqu'à la case qui correspond au chiffre sur la carte podium du chapiteau où le joueur vient de jouer une carte.



Exemple : le joueur place une carte carnaval face cachée en dessous d'une pioche avec une carte podium de valeur 4. L'anneau d'action est placée sur la case « 4 ». Puis le joueur bleu reçoit une tuile mouvement.

Étape 3) jouer 1 ou plusieurs tuiles mouvement (facultatif)

Cette phase correspond entièrement à la phase 1.

Fin d'un tour

Si un joueur possède encore des tuiles mouvement à la fin de son tour, il la/les place en dessous de la pioche à côté du plateau de jeu (il peut en déterminer l'ordre de priorité lui-même). Dans ce cas, l'anneau d'action sera déplacée vers la case « 0 » sur la piste mouvement.



Citoyens spéciaux



Prince Carnaval

Si le Prince Carnaval termine son mouvement dans un chapiteau, il envoie la carte podium directement face visible au cortège (former une rangée face visible en dessous du plateau de jeu). Le détenteur de cette carte avance son confetti sur le chapiteau correspondant (si toujours disponible) de 1 case. La carte carnaval qui se trouve au dessus dans le chapiteau correspondant, devient la nouvelle carte podium (s'il s'agit d'une carte face cachée, retournez-la).



Miss Carnavalo

Si Miss Carnavalo termine son mouvement dans un chapiteau, pioche la carte **de dessous** de la pile de cartes carnaval et pose-la au milieu du plateau de jeu. Cette carte carnaval suit Miss Carnavalo jusqu'au prochain chapiteau où elle s'arrête. Si, plus tard dans le jeu, il y a déjà une carte au milieu du plateau de jeu, **posez-la** face visible sur la pile de cartes carnaval du chapiteau correspondant. Celle-ci est la **nouvelle carte podium**. Le détenteur de la carte podium précédente n'a **pas** droit à une compensation.

◀ **Exemple :** il y a déjà une carte au milieu du plateau de jeu. Miss Carnavalo termine son mouvement dans un chapiteau. Le joueur pioche la carte de dessous dans la pile de ce chapiteau et la pose face visible au milieu du plateau de jeu, **après** avoir d'abord posé la carte qui se trouvait au milieu du plateau de jeu face visible sur la pile dans le chapiteau correspondant.



Barricadol

Si Barricadol termine son mouvement dans un chapiteau, posez-le sur la carte podium. Il n'est pas possible d'y insérer ou enlever des cartes carnaval. Un joueur ne peut donc pas jouer de cartes carnaval. Si le Prince Carnaval ou Miss Carnavalo terminent dans son chapiteau, il ne se passe rien.

Fin d'une journée

La journée se termine **tout de suite** dès que :

- ▶ à 2 joueurs : 1 joueur s'est défait de toutes ses cartes carnaval, **ou**
- ▶ à 3 joueurs ou plus : 2 joueurs se sont défait de toutes leurs cartes carnaval, **ou**
- ▶ il y a 5 cartes carnaval dans le cortège.

Si le joueur qui clôture la journée détient encore des tuiles mouvement, il doit alors les mettre face cachée en dessous de la pile à côté du plateau de jeu (dans ce cas, l'anneau d'action n'est pas déplacé vers « 0 »). Les autres joueurs ont le droit de garder leurs tuiles mouvement.

Tous les chapiteaux sont à présent comptés un par un :

Comptage dans un chapiteaux

Chaque joueur additionne les valeurs de ses cartes carnaval et l'emplacement de son confetti dans un chapiteau. Le joueur avec la valeur la plus élevée gagne son confetti appartenant à ce chapiteau. Si le joueur a déjà gagné son confetti, il gagnera la tuile fête face visible correspondante.

Si le joueur avec le nombre de points le plus élevé a gagné ce jour-là son confetti dans ce chapiteau, la tuile fête face visible revient au joueur avec la deuxième valeur la plus élevée dans ce chapiteau.

Important : en cas d'ex æquo, aucun joueur n'aura droit à quelque chose !

Poser les confettis et tuiles fête gagnés face visible devant vous.

Comptage au cortège

Chaque joueur additionne la valeur de ses cartes carnaval au cortège. Le joueur au nombre le plus élevé **doit** acheter un char (= -5 points). Un joueur n'a droit qu'à 1 char. S'il possède déjà un char, il prend au lieu de cela la tuile cortège supérieure et la pose face visible devant lui.

Si le joueur au nombre le plus élevé achète un char, le joueur avec la deuxième valeur la plus élevée prend alors la tuile cortège supérieure et la pose face visible devant lui.

Important : en cas d'ex æquo, aucun joueur n'aura droit à quelque chose !

Après le comptage, une nouvelle journée commence (exception : après le quatrième jour la partie se termine).

Une nouvelle journée



- Chaque joueur prend ses cartes carnaval en main.
- La carte carnaval qui suit Miss Carnavalo (et se trouve au milieu du plateau de jeu), reste en place.
- Tous les citoyens et les confettis restent intacts sur le plateau de jeu debout/couchés.
- S'assurer que dans chaque chapiteau et chaque cortège la tuile supérieure est face visible.
- Si le char n'a pas été acheté durant cette journée, retirez-le du jeu. Ainsi, vous voyez toujours le nombre de jours qu'il reste à jouer au maximum.

Le joueur à gauche de celui qui a terminé le jour précédent commence la nouvelle journée.

Fin de la partie



La partie se termine après le quatrième jour ou dès qu'un joueur a gagné 5 confettis.

Chaque joueur compte ses points :

- Chaque confetti gagné vaut 5 points.
- Chaque confetti qui n'a pas été gagné vaut autant de points que le chiffre de la case sur laquelle il se trouve.
- Une tuile chapiteau ou cortège vaut autant de points que son nombre l'indique.
- Le char **coûte** 5 points.

Le joueur avec le plus haut score gagne la partie.

Variante pour les joueurs avancés

Si les joueurs connaissent les règles du jeu de base, ils peuvent mélanger les tuiles « 2x » et « 3x » au tuiles fête pendant la mise en place (remette les 2 tuiles restantes face cachée dans la boîte).

Les tuiles affectent le score à la fin de la partie :

- Le joueur qui possède au moins 1 tuile de valeur 2 et la tuile « 2x » peut multiplier par 2 **toutes ses** tuiles de valeur 2.
- Le joueur qui possède au moins 1 tuile de valeur 1 et la tuile « 3x » peut multiplier par 3 **toutes ses** tuiles de valeur 1.



© 2018 999 Games b.v.
Éditeur et distributeur :
999 Games b.v.
Boîte postale 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Service client :
0900 - 999 0000
999games.nl/serviceclient

Tous droits réservés
Fabriqué en Chine

Auteur : Peter Verhaeghe
Illustrations : Mark Borgions

Règles du jeu et rédaction: 999 Games b.v.