



Aide de jeu

Rappels et précisions à l'usage des carnavalistes amateurs et confirmés.



Rappel du Tour de Jeu

Version Evènements

- 1 - Prise de pouvoir du Roi
- 2 - Evènement de la manche
- 3 - Tour des joueurs
 - Tour du Bouffon
 - Tour des Carnavalistes
 - Décret du Roi
 - Pioche de carte
 - Don d'une carte au Roi
 - Tour du Roi
- 4 - Remise à niveau des mains

Version Rôles

- 1 - Prise de pouvoir du Roi
- 2 - Choix des rôles
- 3 - Tour des joueurs
 - Tour des Carnavalistes
 - Décret du Roi
 - Révélation du rôle
 - Pioche de carte
 - Don d'une carte au Roi
 - Tour du Roi
- 4 - Remise à niveau des mains

Réactions des spectateurs

jusqu'à 35 points	Une ola de bâillements...
de 36 à 44 points	Il y a eu quelques applaudissements mais il y avait beaucoup de moustiques, alors comment savoir?
de 45 à 49 points	Plutôt chouette, un beau défilé. On vous rappellera certainement l'année prochaine.
de 50 à 54 points	Applaudissements chaleureux, vivas et rappels. Les enfants sont repartis avec les yeux qui brillent et une vieille dame s'est remise à danser.
55 points et plus	La paix dans le monde. Les gens sont heureux et mangent des fleurs.

Précisions sur les Evènements

En cas de contradiction entre un évènement et les règles, l'évènement prime.

C'est la fête des fous ! Le Bouffon échange sa main avec le Roi.

S'applique immédiatement.

Bienvenue à... la cour des miracles Chaque joueur, sauf le Roi, agit comme un Bouffon.

La folie des grandeurs ! Le Roi doit envoyer au moins 5 cartes aux ateliers.

C'est le roi Dagobert... Le Roi révèle une de ses cartes.

Bas les masques! Chaque joueur, sauf le Roi, révèle une de ses cartes.

Pour ces deux évènements, les cartes sont révélées immédiatement, posées devant les joueurs et sont reprises en main à la fin de la manche. Le Roi peut poser sa carte révélée dans un atelier, comme n'importe quelle carte de sa main. Chaque joueur peut donner au Roi sa carte révélée, comme n'importe quelle carte de sa main.

Cupidon Le Bouffon pioche deux cartes, au lieu d'une, dans la foule.

Le Bouffon peut regarder la première carte avant de piocher la deuxième. Il ne donne qu'une carte au Roi.

Colin-Maillard Le Bouffon pose ses cartes faces cachées devant lui, il consulte uniquement celle qu'il pioche.

S'applique immédiatement.

Il peut essayer de mémoriser ses cartes avant de les poser faces cachées. Il peut donner au Roi n'importe laquelle de ses cartes.

Bal de jour Les joueurs piochent uniquement des cartes faces visibles, recouvertes ou non.

Bal de nuit Les joueurs piochent uniquement des cartes faces cachées, recouvertes ou non.

La carte piochée par chaque joueur doit respecter le décret du Roi.

Il n'est pas possible d'aller chercher une carte complètement recouverte, au moins une partie de la carte doit être visible.

Le Bouffon n'est pas concerné par ces deux évènements.

La Chenille ! Chaque joueur donne sa carte à son voisin de gauche plutôt qu'au Roi. Le 1er en donne une, le deuxième en donne deux, etc.

Un joueur peut donner n'importe quelle carte de sa main à son voisin de gauche, il n'est pas obligé de faire passer la ou les cartes qu'il a reçu de son voisin de droite. Il doit par contre donner une carte de plus que le nombre de cartes qu'il a reçu.

Le Roi reçoit autant de cartes que lors d'un tour normal, mais elles lui seront toutes données par le joueur à sa droite.



Précisions sur les cartes Foule

Il y a 9 costumes différents (en 6 exemplaires chacun) et 9 accessoires différents (en 7 exemplaires chacun). On ne trouve pas de feu d'artifice sur les cartes Enfant, pas de ballon sur les cartes Ado et pas de lampion sur les cartes Adulte. Les autres accessoires sont présents sur des cartes des trois âges.



Précisions sur les pouvoirs des rôles

En cas de contradiction entre le pouvoir d'un Rôle et les règles, le pouvoir prime.

Certains pouvoirs modifient la phase de pioche (Bouffon, Contrebandière, Père Noël, Voleuse et Voyante). Les pouvoirs de ces rôles remplacent la phase normale de pioche.

Piocher des cartes recouvertes (Chasseuse de prime, Contrebandière, Terrassier et Voleuse). Il n'est pas possible d'aller chercher une carte complètement recouverte, au moins une partie de la carte doit être visible. Évitez autant que possible de déplacer les autres cartes de la foule. Si vous devez piocher une carte recouverte mais qu'aucune ne l'est, n'en piochez pas..

Certains pouvoirs ne s'appliquent pas si un rôle antagoniste est révélé (Chasseuse de prime/Contrebandière, Vizir/Voleuse). C'est au moment d'appliquer le pouvoir d'un rôle qu'on regarde si le rôle antagoniste a déjà été révélé.

Chasseuse de prime (Ne s'applique pas si Contrebandière est révélée.) Après avoir pioché, prenez une carte recouverte et posez-la face visible n'importe où autour de la foule.

La carte prise peut être face visible ou non, interdite par le Roi ou non. Ne rejetez pas la carte en question dans la foule si vous avez dû la poser en dehors de la zone de jeu. Cette carte peut être piochée comme n'importe quelle autre.

Contrebandière (Ne s'applique pas si la Chasseuse de prime est révélée.) Vous devez piocher une carte interdite par le Roi et recouverte.

Bouffon Vous piochez votre carte, disponible ou non, les yeux fermés. Le Bouffon se joue exactement comme dans la version Événements (voir Tour du Bouffon).

Espionne (Révélez et appliquez cette carte après le choix des rôles.) Tous les joueurs sauf le Roi révèlent une des cartes de leur main.

Paparazzi (Révélez et appliquez cette carte après le choix des rôles.) Le Roi révèle une des cartes de sa main. Pour ces deux rôles, les cartes révélées sont posées devant les joueurs et sont reprises en main à la fin de la manche. Les joueurs peuvent donner au Roi leur carte révélée comme n'importe quelle carte de leur main. Le Roi pourra poser sa carte révélée dans un atelier, comme n'importe quelle carte de sa main.

Magicien Vous pouvez changer une carte d'atelier. Basculez-la face cachée sans tenir compte du point commun du char. La carte en question est considérée comme n'importe quelle autre carte du char, qu'elle contienne le point commun du char ou non.

Père Noël Donnez 2 cartes au Roi puis piochez 2 cartes disponibles dans la foule. Ce pouvoir remplace les phases normales de pioche et de don de carte au Roi.

Terrassier Après avoir pioché, vous pouvez piocher une deuxième carte disponible ou non, qui était recouverte par la première. Pour éviter les litiges, repérez bien la position de la première carte avant de la piocher. Il peut y avoir plusieurs couches de cartes séparant les deux cartes piochées, tant que la deuxième carte est en partie visible au moment de la piocher.

Vizir (Ne s'applique pas si la Voleuse est révélée.) Lors de la remise à niveau des mains, piochez 2 cartes disponibles dans la foule. Vous aurez donc deux cartes supplémentaires pour la manche suivante. Rejetez des cartes en trop lors de la remise à niveau des mains à la fin de la manche suivante.

Voleuse (Ne s'applique pas si le Vizir est révélé.) Vous pouvez piocher une carte face visible recouverte. La carte piochée ainsi peut être de n'importe quelle catégorie d'âge.

Voyante Tous les joueurs révèlent leur carte rôle. Si le Bouffon et/ou le Magicien sont révélés, vous piochez 2 cartes disponibles et donnez 2 cartes au Roi. Ce pouvoir remplace les phases normales de pioche et de don de carte au Roi si la condition est remplie. Sinon, les deux phases ont lieu normalement.

