

• Nouveau Spectacle ! •

MEEPLE CIRCUS

The Wild Animal
& Aerial Show

Découvrez The Wild & Aerial Show, le nouveau spectacle du Meeple Circus!
Au menu, un lion et un ours sauvages, et des numéros aériens époustouffants avec Otto le voltigeur et Luna la funambule!

MATÉRIEL

- 5 acrobates rouges
- 4 nouvelles guest stars et leurs tuiles :
 - Le voltigeur et sa planche de saut
 - La funambule et sa barre stabilisatrice intégrée
 - Le lion
 - L'ours
- 8 nouveaux goûts du public
- 8 nouveaux défis (4 Fun et 4 Technique)
- 14 autocollants (dont 6 pour les guest stars du jeu de base)

NOUVELLES RÈGLES

MISE EN PLACE

- Lors de la mise en place, chaque joueur démarre avec trois acrobates : un bleu, un jaune et un rouge (au lieu de seulement un bleu et un jaune dans le jeu de base).
- Intégrez les 8 nouveaux goûts du public dans les paquets correspondants du jeu de base (2 dans chaque paquet).
- Intégrez les nouveaux défis dans la pile des défis avant de la mélanger.

Rappel : Il est recommandé de réaliser une sélection de défis en fonction des envies et goûts de votre groupe de joueurs. Vous pouvez par exemple utiliser seulement l'ensemble des défis Technique, ou seulement les défis avec une composante « roleplay », ou une sélection complètement éclectique !

LE VOLTIGEUR

La tuile Voltigeur ne comporte qu'une face : à la fin de votre numéro, posez la planche de saut n'importe où sur la piste et le voltigeur à son extrémité. Appuyez d'un doigt sur l'extrémité opposée pour projeter le voltigeur dans les airs... rattrapez-le et posez-le aussitôt dans le numéro, mais pas au sol. Si vous le faites tomber, vous devez recommencer.

Note : La planche de saut n'est pas considérée comme un élément du numéro et est retirée de la piste après utilisation.



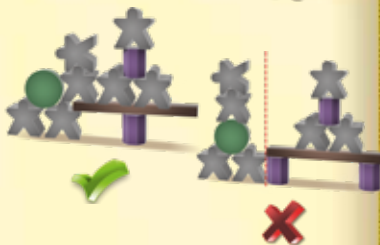
RÈGLES EXPERT

Pour corser la difficulté, vous pouvez appliquer les règles supplémentaires suivantes :

- Une poutrelle doit avoir au moins un élément en dessous ET un élément posé sur elle, sinon elle ne compte pas pour le numéro.



- À chaque représentation, les joueurs ne doivent réaliser qu'un seul numéro. Dans le cas où existent à la fin du temps imparti plusieurs numéros, seul le meilleur numéro rapportera des applaudissements. Deux numéros juxtaposés (qui se touchent mais sont « séparables ») ne constituent pas un seul numéro.



- À partir de la deuxième phase de préparation, l'ordre du tour ne suit plus le sens horaire : les joueurs jouent du plus petit score au plus gros score (en cas d'égalité, le plus jeune joue en premier).