

In **CARNAVALO** loopt een ontgoochelde Prins Carnaval 4 dagen voor zijn magere stoet door de stad. Toch zijn er uit alle windstreken grote drommen carnavalsvierders naar Carnavalo getrokken. Die geven echter de voorkeur aan een verblijf in de feesttenten. Ze kopen liever geen praalwagen voor de stoet.

Iedere speler leidt in dit spel een carnavalsvereniging en probeert zoveel mogelijk confetti en veren te verdienen. Prins Carnaval zorgt daarbij voor moeilijkheden door de carnavalsvierders naar zijn stoet te slepen. Ook de verleidelijke Miss Carnavalo en de strenge Barricadol beïnvloeden het feest in de stad. Wie stuurt de 3 speciale burgers het beste en wint de meeste confetti en veren?



Speelmateriaal

- ▶ 1 speelbord
- ▶ 36 speelkaarten:
 - 6 carnavalsbussen met kort speloverzicht (1 per spelerskleur)
 - 30 carnavalskaarten: 6 sets van 5 kaarten (waarden 1 t/m 5 per spelerskleur)
- ▶ 39 pionnen:
 - 36 confettischijfjes (6 per spelerskleur)
 - 3 speciale burgers (Prins Carnaval, Miss Carnavalo, Barricadol) met kunststof voetje
- ▶ 43 fiches:
 - 26 feesttentfiches (6 fiches van elk van de waarden 1 t/m 4, 1 fiche '2x' en 1 fiche '3x')
 - 6 stoetfiches (2 fiches van elk van de waarden 3 t/m 5)
 - 4 praalwagens
 - 6 beweegfiches
 - 1 beweegring

De spelregels



Voorbereiding



Vóór het eerste spel: druk de kartonnen onderdelen voorzichtig uit het stanstableau. Bevestig dan aan elk van de 3 burgers één van de kunststof voetjes.

- Leg het speelbord midden op tafel.
- Iedere speler krijgt een carnavalsbus **A**, 6 confettischijfjes en een set carnavalskaarten **B** in 1 kleur.
- Iedere speler legt 1 confettischijfje van zijn kleur op het startveld **C** van elke feesttent.
- Alle spelers leggen gedekt 1 carnavalskaart naar keuze in het midden van het speelbord. De oudste speler schudt deze



carnavalskaarten en verdeelt ze over de feesttenten zodat er overal maximaal 1 ligt.

- Schud de beweegfiches **D** en geef elke speler er 1. Op de voorkant staat een feesttent. Iedere speler verplaatst zijn confettischijfje op de aangegeven feesttent van het startveld naar veld 1. Hij legt zijn beweegfiche daarna met de achterkant naar boven voor zich neer. Leg alle overige beweegfiches gedekt als stapel rechts naast de bovenkant van het speelbord.
- Schud de groene feesttentfiches **E** gedekt en leg links naast elke feesttent een stapel van 4 gedekte fiches. **Opmerking:** doe de fiches '2x' en '3x' in de doos. Deze worden uitsluitend in de variant gebruikt (zie blz. 8).
- Schud de blauwe stoetfiches **F** gedekt en leg 4 stoetfiches als gedekte stapel op Prins Carnaval onderaan het speelbord (leg de 2 resterende fiches gedekt in de doos).
- Leg de praalwagens **G** als stapel rechts naast de stoetfiches.
- Zet de speciale burgers **H** op hun op het speelbord aangegeven startvelden.
- Leg de beweegring **I** op veld 1 van het beweegspoor.
- Draai nu alle gespeelde carnavalskaarten, het bovenste feesttentfiche naast elke feesttent en het stoetfiche om (zodat de getallen erop zichtbaar worden).



Kort speloverzicht



Iedere speler probeert in maximaal 4 dagen zoveel mogelijk van zijn confettischijfjes (= elk 5 punten) en veren te verzamelen. Daartoe moet hij zijn carnavalskaarten efficiënt inzetten en de speciale burgers handig gebruiken. Aan het einde van elke dag kunnen de spelers in de feesttenten en de stoet confetti en veerfiches winnen of gedwongen worden om een ongewenste praalwagen te kopen. Het spel eindigt als een speler ten minste 5 confettischijfjes heeft verzameld of na dag 4. De speler met de meeste punten wint het spel.



Spelverloop



Het spel duurt maximaal 4 dagen, aangegeven door de praalwagens. Omdat aan het einde van elke dag 1 praalwagen wordt verkocht of weggehaald, geeft het aantal praalwagens op het speelbord aan hoeveel dagen er maximaal nog te spelen zijn.

Elke dag bestaat uit een aantal rondes, waarin de spelers carnavalskaarten spelen en speciale burgers bewegen. De speler waarvan zijn kaart in de feesttent ligt die het eerst door Prins Carnaval wordt bereikt, begint.



Blauw begint.

Daarna wordt er met de klok mee verder gespeeld. De speler die aan de beurt is, doorloopt de volgende fasen:

- Fase 1:** 1 of meer beweegfiches spelen (optioneel)
- Fase 2:** 1 actie uitvoeren:
 - A)** 1 beweging uitvoeren; **of**
 - B)** 1 carnavalskaart spelen
- Fase 3:** 1 of meer beweegfiches spelen (optioneel)

Daarna is de volgende speler aan de beurt, tenzij de dag is afgelopen (zie blz. 7,

Einde van een dag).

Fase 1) 1 of meer beweegfiches spelen (optioneel)

De speler die aan de beurt is, speelt één voor één zoveel van zijn beweegfiches als hij wil. Voor elk beweegfiche dat hij speelt, verplaatst hij een speciale burger naar keuze met de klok mee **maximaal** zoveel velden (maar ten minste 1) als de beweegring op het beweegspoor aangeeft **of** rechtstreeks naar de feesttent die op de voorkant van het betreffende fiche is afgebeeld. Eindigt de speciale burger in een feesttent, dan **moet** hij de bijbehorende actie uitvoeren (zie blz. 6, **Speciale burgers**). Verplaats daarna de beweegring naar het veld op het beweegspoor dat overeenkomt met het aantal velden dat de speciale burger zojuist heeft bewogen (leg de beweegring op 0 als de speciale burger rechtstreeks naar de op de achterkant van het beweegfiche afgebeelde feesttent is gegaan). Schuif het gespeelde beweegfiche vervolgens gedekt onder de stapel naast het speelbord.



Voorbeeld: de beweegring ligt op veld "5". De speler zet Prins Carnaval met de klok mee 1 veld vooruit. Hij moet de beweegring nu naar veld "1" schuiven.

Opmerkingen:

- Licht de beweegring op veld '0', dan kan de speler een speciale burger uitsluitend naar de op de achterkant van het fiche afgebeelde feesttent verplaatsen.
- Heeft een speler een beweegfiche met een feesttent waar al een speciale burger staat, dan kan hij die burger zelfs verplaatsen naar de feesttent waaruit hij vertrok.

Fase 2) 1 actie uitvoeren

De speler **moet** in zijn beurt **één** van de volgende acties uitvoeren:

A) 1 beweging uitvoeren

De speler die aan de beurt is, verplaatst een speciale burger naar keuze met de klok mee **maximaal** zoveel velden (maar ten minste 1) als de beweegring op het beweegspoor aangeeft. Eindigt de speciale burger daarbij in een feesttent, dan **moet** hij de bijbehorende actie uitvoeren (zie blz. 6, **Speciale burgers**). Verplaats daarna de beweegring naar het veld op het beweegspoor dat overeenkomt met het aantal velden dat de speciale burger zojuist heeft bewogen.



Opmerking: de actie vindt uitsluitend plaats als een speciale burger zijn beweging in een feesttent eindigt.

B) 1 carnavalskaart spelen

De speler kiest een carnavalskaart uit zijn hand en legt deze in een feesttent naar keuze. Daarbij heeft hij de volgende mogelijkheden:

De feesttent is leeg:

Hij legt zijn kaart er **open** op.



Belangrijk: de bovenste open kaart op een feesttent noemen we in het vervolg de **podiumkaart**.

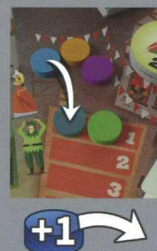
De feesttent is niet leeg:

Hij kiest of hij zijn kaart:



- **open op** de stapel carnavalskaarten legt, **of**
- **gedekt onder** de stapel carnavalskaarten doet.

Legt de speler zijn kaart **open** op de stapel, dan zet de speler die daarvoor de podiumkaart had zijn confettischijfje op de betreffende feesttent (indien nog aanwezig) 1 veld vooruit.



Doet de speler zijn kaart **gedekt onder** de stapel, dan krijgt de speler die er de podiumkaart heeft het bovenste beweegfiche van de stapel naast het speelbord.

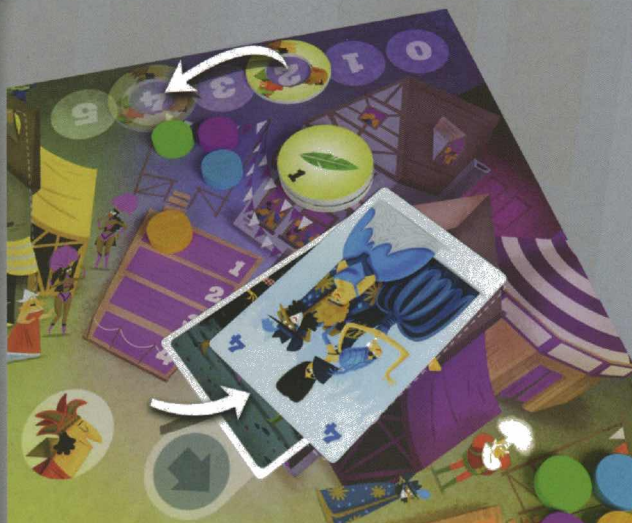


Belangrijk: de speler mag **geen** carnavalskaart in een feesttent leggen waar hij **zelf** de podiumkaart bezit!

Verplaats daarna de beweegring op het beweegspoor naar het veld dat overeenkomt met het cijfer op de podiumkaart van de feesttent waar de speler zojuist een kaart heeft gespeeld.



Speciale burgers



Voorbeeld: de speler legt een carnavalskaart gedekt onder een stapel met een podiumkaart met waarde 4. De beweegring wordt naar veld "4" verschoven. Daarna krijgt de blauwe speler een beweegfiche.

Fase 3) 1 of meer beweegfiches spelen (optioneel)

Deze fase komt volledig overeen met fase 1.

Einde beurt

Als een speler aan het einde van zijn beurt nog ongebruikte beweegfiches heeft, schuift hij deze gedekt onder de stapel naast het speelbord (hij mag zelf de volgorde bepalen). In dit geval wordt de beweegring op het beweegspoor naar veld "0" verplaatst!



Prins Carnaval



Eindigt Prins Carnaval in een feesttent, dan stuurt hij de podiumkaart direct open naar de stoet (vorm een open rij carnavalskaarten onder het speelbord). De eigenaar van deze kaart zet zijn confettischijfje op de betreffende feesttent (indien nog aanwezig) 1 veld vooruit. De carnavalskaart die in de betreffende feesttent nu bovenop ligt, wordt de nieuwe podiumkaart (gaat het om een gedekte kaart, draai deze dan om).

Miss Carnavalo



Eindigt Miss Carnavalo in een feesttent, neem daar dan de **onderste** kaart van de stapel carnavalskaarten en leg deze open midden op het speelbord. Deze carnavalskaart volgt Miss

Carnavalo naar de volgende feesttent waar ze eindigt. Ligt er later in het spel al een kaart midden op het speelbord, leg deze dan **open op** de stapel carnavalskaarten van de betreffende feesttent. Dit is de **nieuwe podiumkaart**. De eigenaar van de vorige podiumkaart krijgt **geen** compensatie.

◀ **Voorbeeld:** er ligt al een kaart midden op het speelbord. Miss Carnavalo eindigt haar beweging in een feesttent. De speler neemt de onderste kaart van de stapel in deze feesttent en legt deze open midden op het speelbord, **nadat** hij eerst de kaart die midden op het speelbord **lag** open op de stapel in de betreffende feesttent legt.



Barricadol

Eindigt Barricadol in een feesttent, zet hem dan op de podiumkaart.

Er kunnen geen carnavalskaarten in of uit. Een speler mag er dus

geen carnavalskaarten spelen. Als Prins Carnaval of Miss Carnavalo bij zo'n feesttent eindigen, gebeurt er niets.

Einde van een dag



Een dag is **direct** afgelopen als:

- bij 2 spelers: 1 speler al zijn carnavalskaarten heeft gespeeld, **of**
- bij 3 of meer spelers: 2 spelers al hun carnavalskaarten hebben gespeeld, **of**
- er 5 carnavalskaarten in de stoet liggen.

Bezit de speler die de dag afsluit nog beweegfiches, dan schuift hij deze in een volgorde naar keuze gedekt onder de stapel naast het speelbord (de beweegring gaat in dit geval niet naar "0"). De andere spelers mogen hun beweegfiches houden.

Nu worden alle feesttenten en de stoet één voor één geteld:

Telling in een feesttent

Iedere speler telt de waarden van zijn carnavalskaarten en de plaats van zijn confettischijfje in een te tellen feesttent bij elkaar op. De speler met de hoogste waarde wint zijn confettischijfje bij deze feesttent. Heeft hij zijn confettischijfje al eerder gewonnen, dan wint hij het bijbehorende open feesttentfiche.

Heeft de speler met de meeste punten die dag zijn confettischijfje in deze feesttent gewonnen, dan gaat het open feesttentfiche naar de speler die de op één na hoogste waarde in de feesttent heeft.

Belangrijk: bij een gelijke stand krijgt geen van de betrokken spelers iets!

Leg gewonnen confettischijfjes en feesttentfiches open voor je neer.

Telling in de stoet

Iedere speler telt de waarden van zijn carnavalskaarten in de stoet bij elkaar op. De speler met de hoogste waarde **moet** een praalwagen (= -5 punten) kopen. Een speler kan niet meer dan 1 praalwagen bezitten. Heeft hij al een praalwagen, dan pakt hij in plaats daarvan het bovenste stoetfiche en legt het open voor zich neer.

Koopt de speler met de hoogste waarde een praalwagen, dan pakt de speler met de op één na hoogste waarde het bovenste stoetfiche en legt het open voor zich neer.

Belangrijk: bij een gelijke stand krijgt geen van de betrokken spelers iets!

Na de tellingen begint een nieuwe dag (uitzondering: na de vierde dag is het spel afgelopen).



Een nieuwe dag



- Iedere speler neemt zijn carnavalskaarten in zijn hand.
- De carnavalskaart die Miss Carnavalo volgt (en midden op het speelbord ligt), blijft liggen.
- Alle burgers en confettischijfjes blijven onveranderd op het speelbord staan/licgen.
- Zorg ervoor dat in elke feesttent en de stoet het bovenste fiche open ligt.
- Is de praalwagen in de afgelopen dag niet gekocht, verwijder deze dan uit het spel. Zo is steeds te zien hoeveel dagen er maximaal nog te spelen zijn.

De speler links van de speler die de vorige dag beëindigde, begint.

Einde van het spel



Het spel is afgelopen na de vierde dag of zodra een speler 5 confettischijfjes heeft gewonnen. Iedere speler telt nu zijn punten:

- Elk gewonnen confettischijfje is 5 punten waard.
- Elk niet gewonnen confettischijfje is zoveel punten waard als het cijfer van het veld waar het op ligt.
- Een feesttent- of stoetfiche is zoveel punten waard als het cijfer erop.
- De praalwagen **kost** 5 punten.

De speler met de meeste punten wint het spel.

Variant voor gevorderde spelers

Zijn de spelers met de spelregels van het basisspel vertrouwd, dan kunnen ze de fiches "2x" en "3x" tijdens de voorbereiding door de feesttentfiches schudden (leg de 2 resterende fiches gedekt in de doos).

De fiches hebben invloed op de puntentelling aan het einde van het spel:

- Heeft een speler ten minste 1 fiche van waarde 2 en het fiche "2x", dan mag hij **al zijn** fiches van waarde 2 met 2 vermenigvuldigen.
- Heeft een speler ten minste 1 fiche van waarde 1 en het fiche "3x", dan mag hij **al zijn** fiches van waarde 1 met 3 vermenigvuldigen.



© 2018 999 Games b.v.
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice:
0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Alle rechten voorbehouden
Made in China

Auteur: Peter Verhaeghe
Illustraties: Mark Borgions
Spelregels en eindredactie: 999 Games b.v.

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 repartit



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.



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.



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.

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 action 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 jouée 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**.

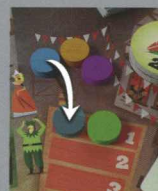
Le chapiteau n'est pas vide :



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.



Citoyens spéciaux



Prince Carnaval

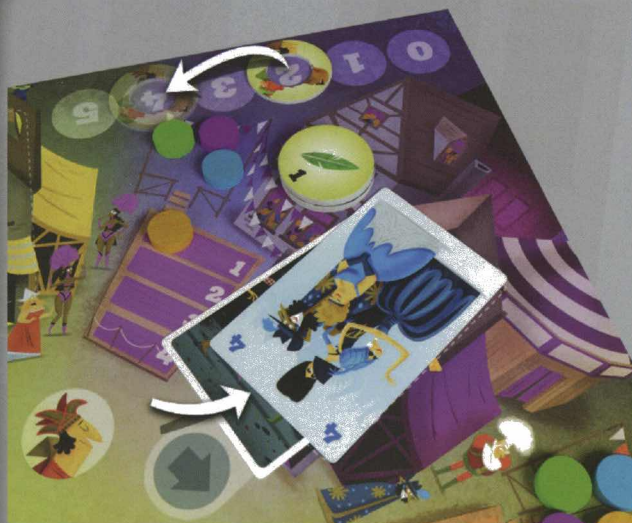
Si le Prince Carnaval termine son mouvement dans un chapiteau, il envoie la carte podium directement face visible au cortège (former une rangée face visible en dessous du plateau de jeu). Le détenteur de cette carte avance son confetti sur le chapiteau correspondant (si toujours disponible) de 1 case. 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 posez-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 poser la carte qui se trouvait au milieu du plateau de jeu face visible sur la pile dans le chapiteau correspondant.



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.





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 valeur 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 point 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 précédant 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.