



## RÈGLE DU JEU

Vous dirigez un cirque en déclin, où chaque jour est un combat contre l'indifférence.

Les sièges restent désespérément vides et vos espoirs s'amenuisent au fil des saisons.

Lors d'une soirée de représentation, votre dernier clown claque la porte.

Consumé par le feu de la frustration, vous brûlez ce qu'il reste de votre passion et de vos rêves. Mais au cœur des flammes dansantes, une silhouette sombre et mystérieuse émerge, portant en elle l'essence même de la tentation.

Le Diable lui-même vous adresse une offre, une promesse de grandeur et de renommée.

Il vous propose le plus extravagant des spectacles, où les numéros défient la réalité et où chaque créature évoque la peur et le frisson.

Étreint par le désespoir et l'ambition, vous acceptez le pacte, échangeant votre âme contre la brève lueur d'un rêve trop longtemps convoité. Cependant, le prix à payer va au-delà de votre propre vie, car chaque spectateur devra donner sa part de souffrance et de désespoir.

Rassemblez avec soin votre équipe, entourez-vous des meilleurs talents disponibles, prêts à attirer et à capturer l'âme de ceux qui franchiront les portes de votre cirque obscur...



## MATÉRIEL :

76 cartes divisées en 10 familles



56 Pièces d'Or



5 cartes «aide de jeu»



1 livret de règle

(Vous êtes en train de lire)

1 tableau des scores

Score de référence	Score de référence	Score de référence
10	10	10
10	10	10
10	10	10
10	10	10
10	10	10
10	10	10
10	10	10
10	10	10
10	10	10
10	10	10



## MISE EN PLACE :

- 1 Mélangez l'ensemble des cartes et distribuez-en **4** à chaque joueur.
- 2 Distribuez ensuite **3** pièces d'or à chaque joueur.
- 3 Positionnez le reste des cartes et des pièces d'or au centre de la table.
- 4 Mettez la première carte de la pioche dans la défausse, face visible.

*Le joueur avec le plus d'ambition commence !*

## EXEMPLE DE MIS EN PLACE :



## TOUR DE JEU :

Au début de son tour, chaque joueur fait les actions suivantes dans l'ordre :


**1** Choisissez entre :

*Prendre 2 Pièces d'Or.* 

*OU*

*Prendre 1 Pièces d'Or et piocher 1 carte.* 

*OU*

*Piocher 2 cartes et en défausser en une.* 

**2** Collectez vos pièces d'or si les cartes de votre cirque le permettent.

**3** Achetez et utilisez le pouvoir de vos cartes :

Ajoutez une carte à votre cirque. Pour ce faire, choisissez une carte de votre main, payez son coût en pièces d'or et posez-la face visible devant vous. (Action facultative)

Si cette carte possède  résolvez-le immédiatement.

*Après ces 3 étapes, c'est au tour du joueur suivant.*

\*Attention, vous ne pouvez acheter qu'une seule carte par tour, sauf si l'effet d'une carte l'y autorise.

\*Lors de votre premier tour et uniquement lors de celui-ci, vous avez la possibilité de changer l'ensemble de votre main contre 2 pièces d'or. Vous passez ensuite votre tour.

\* Vous ne pouvez avoir plus de 4 cartes dans votre main à la fin de votre tour.

## FIN DE LA PARTIE :

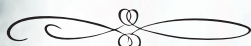
La partie prend fin dès qu'un joueur possède 8 cartes dans son cirque. Il possède donc un « **cirque complet** ».

Le tour des autres joueurs se termine et on passe à la résolution des scores.

Lors d'une partie à deux joueurs, la partie prend fin lorsqu'un joueur possède 10 cartes dans son cirque. Il possède donc un « **cirque complet** ».

\* Attention, les cartes **Clown** ou « **dévorées** » ne sont pas comptabilisées dans votre cirque.

\*Attention, les cirques « **complets** » ne peuvent pas voir leurs cartes « **détruites** » ou « **dévorées** ».



## LÉGENDE D'UNE CARTE





## 1. Famille




La carte est désignée par une classe, un logo et une couleur.

## 2. Nom


*Géant*, *Mentaliste* ...

La carte est désignée par son nom dans les pouvoirs, bonus ou malus des autres cartes.


## 3. Pouvoir instantané

 Action s'effectuant après l'achat de la carte, sinon celle-ci est alors perdue.


## 4. Pouvoir permanent

 Effet qui a lieu à chaque tour ou de manière permanente.


## 5. Dernier Coup

 Action s'effectuant juste avant la résolution des scores.


## 6. Bonus

 Désigne le nombre d'âmes supplémentaires gagnées lors de la résolution des scores si les conditions requises sont validées.


## 7. Malus

 Désigne le nombre d'âmes perdues lors de la résolution des scores si les conditions requises sont validées.

## 8. Pièces d'or

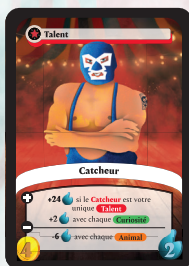
 Désigne le prix d'achat d'une carte pour l'intégrer à votre cirque depuis votre main.

## 9. Âmes

 Désigne le nombre de points de base que la carte vous rapporte lors de la résolution des scores.

# RÉSOLUTION DES SCORES :

## EXEMPLE DE RÉSOLUTION DES SCORES



**1** Jouez vos cartes **DERNIER COUP** 

					TOTAL SCORES
 1 JOUEUR	+2				

Clown triste : + 2 

**2** Calcul des **ÂMES** 

					TOTAL SCORES
 1 JOUEUR	+2	+10			

Licorne : + 2   
 Monocycle : + 1   
 Nécromancienne : + 2 + 2   
 Applaudissement : + 0   
 Catcheur : + 2   
 Poignard : + 1   
 Masque : + 0   
 Chapiteau : + 0   
 Clown triste : + 2 

**3** Calcul des **BONUS** 

					TOTAL SCORES
 1 JOUEUR	+2	+10	+68		






Licorne : + 8   
 Monocycle : + 6   
 Nécromancienne : + 0   
 Applaudissement : + 6   
 Catcheur : + 24   
 Poignard : + 0   
 Masque : + 0   
 Chapiteau : + 24   
 Clown triste : + 0 

**4** Calcul des **MALUS** 

					TOTAL SCORES
 1 JOUEUR	+2	+10	+68	-6	

Catcheur : -6 

**5** Calcul du **TOTAL DES** 

					TOTAL SCORES
 1 JOUEUR	+2	+10	+68	-6	74

74  récoltées

*Les enfers ne se portent pas responsables des querelles entre joueurs au sujet des calculs des âmes!*



## LISTE DES FAMILLES ET DES CARACTÈRES :



### Talent

«Pièces centrales de votre cirque, les talents sont la clé de voûte de votre succès.»

**Jongleur / Voltigeur / Catcheur / Lanceur de poignard /  
Cracheur de feu / Dompteur / Homme Canon / Funambule**



### Animal

«Ils forment les remparts de votre cirque en le protégeant ou en attaquant les cirques de vos adversaires.»

**Sphinx / Farfadet / Licorne / Phoenix / Cerbere / Centaure  
Sirène / Goule**



### Curiosité

«Élément mythique de votre cirque, les curiosités peuvent le sublimer comme le faire couler.»

**Nain / Géant / La créature / Siamoise / Cyclope / Le poilue  
Femme à Barbe / La Femme araignée**



### Magicien.ne

«Dotés de pouvoirs mystérieux, les magiciens peuvent renverser la situation en votre faveur si vous les jouez au bon moment...»

**Météomancienne / Mentaliste / Nécromancienne / Madame Irma  
/ Illusionniste / Marionnettiste / Hypnotiseuse / Métamorphe**



### Personnel du Cirque

«Sans eux, votre cirque peinera à fonctionner. Ils fluidifient les encaissements et optimisent l'organisation de votre spectacle.»

**Monsieur Loyal / Assistante / Guichetier / Monteur de chapiteau  
/ Vendeur de friandise / Cuisinier / Costumier / Ouvreuse**



### Lieu

«Chaque lieu favorise l'union des membres de votre cirque.»

**Chapiteau / Roulottes / Pistes / Cages / Buvette / Gradin /  
Cabinet d'aisance / Carrousel**



### Événement

«Chaque événement rythme le spectacle, pour le meilleur ou pour le pire. Posez-le avec soin, sous peine de le regretter !»

Arrivé en ville / Applaudissements / Mouvement de foule / Accident / Début du spectacle / Achat de billet / Numéro / Parade finale



### Équipement

«Donner à vos talents de meilleures opportunités de réussite.»

Canon / Cerceau enflammé / Poignard / Stocks de balles / Trapèze / Fouet / Monocycle / Maquillage



### Relique

«Protéger, attaquer, accompagner... les reliques élèveront votre cirque à un tout autre niveau.»

Poupée vaudou / Boule de feu / Carte de tarot / Masque / Bestiaire / Chapeau du magicien / Pendule / Amulette Maudite



### Clown

«Ils sont le clou du spectacle : rares et puissants, ces jokers sont essentiels pour que votre cirque atteigne son apogée. »

Triste / Grotesque / Tueur / Mime



## GLOSSAIRE

### **Allez chercher :**

Peut s'appliquer à la défausse ou à la pioche. Signifie que vous pouvez choisir la carte de votre choix et pas forcément la première de la pile. Mélangez ensuite la pioche ou la défausse.

### **Attaque :**

Désigne une action qui cible les cartes de votre cirque. Cela concerne les cartes « Détruites » ou « Dévorées ».

### **Cirque :**

Désigne l'ensemble des cartes que chaque joueur achète et pose devant lui. Chaque joueur dispose d'un cirque bien distinct. Seules les cartes de votre cirque vous permettent de compter vos points en fin de partie. Les cartes de votre main ne font pas partie de votre cirque. Un cirque ne peut comporter que 8 cartes maximum ou 10 cartes lors d'une partie duo. (sans compter les clowns).

### **Défausse :**

Désigne l'ensemble des cartes qui ont été "défaussées". Les cartes défaussées sont les cartes en trop dans votre main à la fin de votre tour ou celles qui ont été détruites par l'effet d'une autre carte. La défausse est consultable à tout moment par n'importe quel joueur.

### **Détruire :**

Détruire une carte signifie qu'elle est mise dans la défausse. Les cartes peuvent être détruites depuis votre main ou votre cirque.

### **Dévoré :**

Ciblez une autre carte dans votre cirque ou sur la table. Elle est alors positionnée sous la première carte qui la « dévore ». Laissez dépasser uniquement son coût en pièces d'or et son nombre d'âmes. Son nom, sa famille, son pouvoir, ses bonus et malus sont alors supprimés.

La carte ne compte pas comme l'une des cartes de votre cirque mais son nombre d'âmes de base compte lors de la résolution des scores. Une carte qui a « Dévoré » ne peut pas être dévorée à son tour.

**Main :**

Désigne l'ensemble des cartes présentes dans votre main. Ses cartes ne sont pas visibles des autres joueurs et ne font pas encore partie de votre cirque. Si vous avez plus de 4 cartes dans votre main à la fin de votre tour, défaussez en une.

**Pioche :**

Désigne le tas de cartes face cachée dans lequel les joueurs peuvent piocher une ou plusieurs cartes à chaque tour.

**Protéger :**

Une carte protégée ne peut être détruite ni ciblée par un autre joueur lorsqu'elle est dans votre cirque. Une carte ne peut être protégée qu'une seule fois. Si la protection est détruite, elle n'est plus protégée.

Exemple : Si l'une de vos cartes est protégée par le MASQUE et que celui-ci est détruit, la carte que le masque protégeait ne l'est plus.

**Table :**

Désigne l'ensemble des cirques des joueurs. La pioche et la défausse ne font pas partie de la table.



# OBSCUR CIRCUS



Un jeu de Brume Affamée  
Ecrit et illustré par

Geoffrey LE SAOUT  
Romain LUCAS  
Maxime MAHÉ

Edité par TOPI GAMES

