

# МАЛЕНЬКИЙ ЦИРК

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Добро пожаловать в «Маленький цирк»! Акробаты готовы к выступлению и ждут ваших указаний. Сегодня в программе: две репетиции и основное представление перед полным залом! Блистайте на цирковой арене и срывайте аплодисменты, чтобы победить в игре!

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Разместите поле по центру стола ❶.
- Каждый игрок получает:
  - манеж выбранного цвета ❷;
  - фишку игрока того же цвета — положите её на поле рядом с клеткой «1» на аплодисмометре ❸;
  - двух акробатов: синего и жёлтого ❹.
- Разложите карты заказов публики по цветам, перемешайте каждую стопку по отдельности и положите взакрытую вдоль левого края поля. Откройте верхнюю карту в каждой стопке ❺.
- Перемешайте жетоны элементов, возьмите верхние 6 и положите их в открытую справа вверху у поля ❻.
- Разложите жетоны цирковых номеров 1, 2 и 3-го отделений по цветам и перемешайте по отдельности получившиеся 3 стопки. Затем возьмите жетоны номеров 1-го отделения в количестве, равном числу игроков плюс 1, и положите их справа внизу у поля ❼.

- Примечание:** в первой вашей игре мы не рекомендуем вам использовать дополнение «Шутки и трюки», представленное в конце этого буклета (см. с. 4).
- Положите ростомер и жетоны скорости рядом с полем ❸.
  - Положите фигурки акробатов, приглашённых артистов, животных (слонов и лошадей) и реквизита (бочки, перекладины и шары) в общий запас ❹.
  - Сложите 3 планшета оценок стопкой по порядку (3-й внизу, 1-й наверху) по центру правого края поля ❽.
  - Игрок, который последним ходил в цирк, становится первым игроком и получает соответствующий жетон ❶.



## СОСТАВ ИГРЫ



поле  
с аплодисмометром



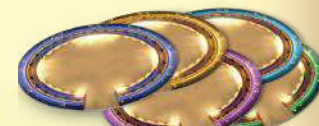
3 планшета оценок



ростомер



32 карты заказов публики



5 двусторонних манежей



5 фишек игроков



38 жетонов цирковых номеров

6 жетонов 1-го отделения, 10 жетонов 2-го отделения (жетоны приглашённых артистов), 22 жетона 3-го отделения (жетоны испытаний)



32 фигурки акробатов

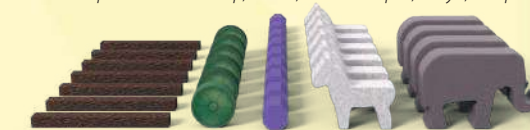
12 начинающих, 13 опытных и 7 мастеров



18 жетонов элементов



10 фигурок приглашённых артистов + лист с наклейками морской лев, верблюд, дрессировщик слонов, Тарзан, гимнастка, шпехиталмейстер, силач, вольтижерка, клоун, тигр



32 фигурки реквизита и животных: 7 перекладин (коричневые), 6 шаров (зелёные), 9 бочек (лиловые), 6 лошадей (белые), 4 слона (серые)



жетон первого игрока



2 жетона скорости

Для игры потребуется музыкальное сопровождение, доступное на сайте [www.matagot.com/meeplecircus](http://www.matagot.com/meeplecircus) и в мобильном приложении Meeples Circus. Музыка добавляет игре атмосферности, а также служит таймером в игре.





# ХОД ИГРЫ

Игра состоит из 3 отделений:

- 1-я репетиция
- 2-я репетиция
- Представление

Каждое отделение состоит из 4 этапов:

- Подготовка
- Показ
- Оценка
- Завершение

## 1-Я РЕПЕТИЦИЯ

### Подготовка

Во время подготовки номера игроки приглашают в свой цирк новых акробатов, набирают реквизит и животных.

Начиная с первого игрока и далее по очереди, по часовой стрелке, игроки берут 1 жетон элемента или 1 жетон номера 1-го отделения. Затем вновь в том же порядке игроки берут жетон того типа, которого у них ещё нет (если сперва вы взяли жетон элемента, то теперь должны взять жетон номера 1-го отделения и наоборот).

Взяв жетон, игроки набирают из общего запаса все указанные на нём фигурки и кладут их возле своего манежа.

**Примечание:** под «фигуркой» в данном буклете и на некоторых жетонах подразумевается любой реквизит, животное, акробат или приглашённый артист.

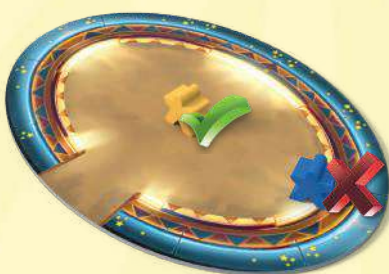
### Показ

Во время показа номера игроки используют свои фигурки так, чтобы выполнить максимально возможное количество заказов публики, учитывая опыт своих акробатов.

До начала показа все фигурки для номера должны находиться за пределами вашего манежа: вы не можете пользоваться ими до начала показа. Когда игроки будут готовы, первый игрок включает музыкальное сопровождение в приложении Meepie Circus (или на сайте Matagot).

Как только музыка зазвучала, все игроки **одновременно** начинают показывать свои номера.

Вы не обязаны использовать все свои фигурки, чтобы показать номер. Вы можете располагать свои фигурки как угодно, если соблюдаются следующие правила:



Все участвующие в номере фигурки должны располагаться внутри вашего манежа.





Фигурки нельзя класть плашмя (исключение — перекладины и бочки).



На фигурках, находящихся на земле, должна располагаться хотя бы 1 другая фигурка.

Фигурки, которые размещены с нарушением ЛЮБОГО из этих правил, не учитываются во время этапа оценки.

Завершив свой номер, торжественно разведите руки и воскликните: «**Та-дам!**»

Игроки, первым и вторым завершившие показ номера (до окончания музыки), получают жетоны скорости  и  соответственно. Если вы не успели завершить показ номера до окончания музыки, то должны немедленно остановиться.



Миша – первый игрок. Для начала он выбирает жетон элемента.



Затем он кладёт его перед собой и берёт указанные фигурки из общего запаса. Все остальные игроки по очереди делают то же самое.



Теперь Миша должен выбрать жетон номера 1-го отделения (жетон элемента он уже взял).



Взяв указанные на жетонах фигурки, игроки готовы показывать свои номера!





## Оценка

Во время этапа оценки игроки получают аплодисменты согласно определённым условиям.

Получая аплодисменты, продвигайте свою фишку на такое же количество делений на аплодисмометре.

Аплодисменты можно получить за:

- заказы публики;
- акробатов;
- жетоны скорости.

**Примечание:** во время этого этапа пользуйтесь планшетом оценки как подсказкой, за что полагаются аплодисменты.



### 1) Заказы публики

Если вы выполнили заказ публики, получите указанное на карте заказа публики количество аплодисментов.

Вы можете несколько раз выполнить условия одного и того же заказа, если хотя бы одна из используемых фигурок отличается.

Одна фигурка может учитываться в разных заказах публики.

Фигурки должны быть размещены в указанном на карте направлении и положении.

Фигурки человечков, изображённые серыми, обозначают акробатов любого цвета или приглашённых артистов той же формы (вольтижёрку, Тарзана, дрессировщика слонов или гимнастку).

### 2) Акробаты



#### Начинающие

За каждого начинающего акробата (синего), касающегося земли, получите 1 аплодисмент.

#### Опытные

За каждого опытного акробата (жёлтого), НЕ касающегося земли, получите 1 аплодисмент.

#### Мастера

За каждого акробата-мастера (красного), если он НЕ поддерживает ни одной другой фигурки, получите аплодисменты в зависимости от высоты, на которой он находится. Для подсчёта воспользуйтесь ростом: получите столько аплодисментов, сколько указано на делении, до которого дотягивается мастер.


### 3) Жетон скорости



Если у вас есть жетон скорости, получите столько аплодисментов, сколько на нём указано — 1 или 2.

## Завершение

В конце каждого отделения:

- игроки сохраняют все свои фигурки, сложив их возле манежа;
- игрок с наименьшим результатом (в случае ничьей — младший) становится первым игроком и берёт жетон 
- этот игрок убирает из игры 1 карту заказа публики по своему выбору и открывает из этой стопки новую.

Первый игрок убирает в коробку оставшиеся жетоны элементов и номеров 1-го отделения.

Затем он кладёт 6 новых жетонов элементов и жетоны номеров 2-го отделения в количестве, равном числу игроков плюс 1.

Наконец, первый игрок убирает красный планшет оценки в коробку, завершая 1-е отделение.



Примеры заказов публики



Показывая свой номер, Маша выполнила 2 из 4 заказов публики. Первый заказ (зелёный) она выполнила 1 раз, а второй (синий) — дважды, в результате она получает  $3 + 3 + 3 = 9$  аплодисментов!



Благодаря этой величественной пирамиде Миша получает 1 аплодисмент за своего начинающего акробата (синий), 1 аплодисмент за опытного (жёлтый) и 3 аплодисмента за мастера (красный).





## ДОПОЛНЕНИЕ «ШУТКИ И ТРЮКИ»

Это дополнение поможет вашему «Маленькому цирку» проявить свою уникальность, а вам позволит устраивать ещё более увлекательные представления.

Для игры с этим дополнением потребуется согласие **всех игроков**, поскольку некоторые испытания могут оказаться чересчур сложными.

Если вы решили использовать это дополнение, можете создать собственную подборку жетонов номеров 3-го отделения.

Например, вы можете использовать только шуточные испытания или добавить некоторые трюковые испытания к основным.

**Примечание:** шутки помечены символом , а трюки — .



Примеры испытаний дополнения «Шутки и трюки»

**Автор игры:** Седрик Милле

**Развитие:** Людовик Моблан

**Художники:** Сабрина Тобаль, Анжелина Костаманья, Матьё Лезенн

**Автор выражает благодарность:**

«Хочу поблагодарить всех тех, кто поучаствовал в создании «Маленького цирка», в частности: Мириам за её поддержку, Уго и Пьеррика за то, как отважно они наводили уборку после первых тестов игры :) Лорана и Яэль за то, что познакомили меня с современными настольными играми; Лору, Марка и Филиппа за их несокрушимую веру в «Маленький цирк»; Грегори и Эрве; моих замечательных поклонников на IFJ в 2015 году; игроков из Понди: Брюно, Фабьена, Наташу, Натаниэля, Патрика, Сандрин, Тьерри; The Minstrels, Ludo; Hans Im Gluck за фигурки и, конечно, Matagot Editions за то, что поверили в меня и мою первую игру!»

**Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».**

Редакция выражает благодарность Игорю Трескунову, Татьяне Леонтьевой,

Денису Карпенко, Филиппу Иванову, Алексею Иванову, Дарье Важниной,

Никите Баранову, Ксении Ивановой, Максиму Книшевицкому, Андрею

Королёву, Георгию Куракину, Лайле Сатириной, Андрею Черепанову

за помощь в подготовке русского издания.

## 2-Я РЕПЕТИЦИЯ

Во 2-й репетиции участвуют приглашённые артисты. Каждый из них уникален и позволяет сделать выступление ещё более зрелищным!

Это отделение состоит из тех же этапов, что и предыдущее, со следующими изменениями:

### Подготовка

Во время подготовки к показу используйте жетоны номеров 2-го отделения (зелёные), на них изображены фигурки приглашённых артистов. Эти жетоны двусторонние. Выбрав одну сторону жетона, другую вы использовать не можете.

**Важно:** выбрав жетон приглашённого артиста, вы получаете только самого артиста. Все прочие изображения фигурок на его жетоне используются только для того, чтобы показать, за что артист получает аплодисменты.

### Оценка

Во время этапа оценки игроки также получают аплодисменты за своих приглашённых артистов. Каждый артист приносит игроку аплодисменты, если размещён указанным на его жетоне образом.



Примеры жетонов приглашённых артистов

### Завершение

Первый игрок убирает в коробку оставшиеся жетоны элементов и номеров 2-го отделения, а также второй планшет оценок. Затем он кладёт б новых жетонов элементов и жетоны номеров 3-го отделения (жетоны испытаний) в количестве, равном числу игроков плюс 1.

## ПРЕДСТАВЛЕНИЕ

Представление проходит под неусыпным взглядом соперников, заставляя циркачей выполнять сложные задачи на грани ловкости и абсурда!


Представление состоит из тех же этапов, что и предыдущее отделение, со следующими изменениями:

### Подготовка

На этом этапе игроки используют синие жетоны номеров 3-го отделения — жетоны испытаний.

### Показ

Представление разыгрывается по очереди, начиная с игрока с наименьшим количеством аплодисментов и далее по часовой стрелке.

**Примечание:** для некоторых жетонов испытаний требуется особое музыкальное сопровождение, на что указывает символ .

### Оценка

Финальная оценка проходит иначе:

- 1) жетоны скорости не присуждаются;
- 2) аплодисменты, полученные за приглашённых артистов, удваиваются;
- 3) за каждое успешно пройденное испытание полагаются аплодисменты.

## ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Игра завершается после этапа оценки в 3-м отделении.

Победителем становится игрок, получивший больше всех аплодисментов!

В случае ничьей игроки разделяют победу.