



Roberto Fraga  
Yohan Goh

Stivo



## Introduction

Ce soir tu vas devenir la Star du spectacle. Tu as tout ce qu'il faut pour réaliser ton rêve : des acrobates, une grande roue, de l'agilité, de l'action et des étoiles plein les yeux ! Fonce pour arriver le premier au bout de la piste aux étoiles et ton succès sera garanti.

## Matériel de jeu

- ◆ Une grande roue à assembler (1 disque + 1 tige Flèche)
- ◆ 1 poteau (axe de la roue)
- ◆ 1 plateau
- ◆ 3 pinces Acrobate
- ◆ 5 pions Artiste
- ◆ 1 dé Acrobate

## But du jeu

En utilisant le poids d'un acrobate, faites tourner la Grande roue afin de positionner la flèche sur le chiffre qui vous aidera à avancer sur la piste et arriver le premier au bout pour gagner !

## Mise en Place

- 1 Sortez tous les éléments de la boîte, retournez le fond de la boîte pour installer la piste aux étoiles (plateau) dans la boîte de jeu comme sur le dessin ci-contre.
- 2 Installez la grande roue de la façon suivante :
  - ◆ Insérez l'axe de la roue dans le trou de la boîte de jeu.

**Attention : ne forcez pas, vous risquez d'endommager le jeu.**

- ◆ Placez les 3 pinces Acrobates au hasard sur le disque en ne mettant qu'un seul acrobate par zone.
- 3 Posez le dé à côté de la piste.
  - 4 Choisissez votre pion Artiste et posez-le sur la case départ de la piste aux étoiles.

Le dernier joueur à avoir vu un acrobate commence la partie.

## Déroulement du jeu

### À qui le tour ?

Tu es le premier joueur ? Ouvre le spectacle en suivant **Les consignes du spectacle** (voir page suivante). Puis une fois ton tour de jeu terminé, ce sera au tour du joueur situé à ta gauche et ainsi de suite.

### La piste aux étoiles

Sache avant de commencer que la piste aux étoiles est pleine de surprises... plus ou moins bonnes. Chaque case a son action. À ton tour de jeu, tu devras accomplir l'action de la case d'arrivée de ton artiste. Les autres artistes se frotteront les mains en regardant comment tu t'en sors.



## Les consignes du spectacle

Tu es prêt ?

Alors suis bien les consignes ci-dessous, dans l'ordre et le spectacle se passera comme sur des roulettes :

1. Lance le dé Acrobate : il indique la couleur de l'acrobate que tu devras utiliser.
2. Retire la pince Acrobate correspondant à la couleur du dé sur la roue et attends que celle-ci se stabilise.

**Note :** souviens-toi de l'espace où tu l'as prise car tu ne pourras pas y remettre l'acrobate à ce tour !

3. Puis replace la pince Acrobate sur une zone vide de ton choix sur la roue, attends que celle-ci se stabilise à nouveau.

4. Avance ton pion du nombre de cases indiquées par la flèche.

5. Réalise l'action correspondant à la case d'arrivée de ton pion (voir **Les actions de la piste aux étoiles**).

Après avoir effectué l'action d'une case, si ton pion s'arrête sur une nouvelle case, l'action de cette nouvelle case n'est pas appliquée et ton tour de jeu est terminé.

Quand tu as fini ton tour, le joueur suivant commence le sien.

## Fin de partie

Pour gagner tu dois arriver exactement sur la case Arrivée, et tu ne joues que si le numéro sur la roue t'en rapproche ou t'y amène. S'il est plus grand que ce qu'il te reste à parcourir, tu restes où tu es en attendant le prochain tour.

### Notes :

◇ Il est interdit de replacer la pince Acrobate sur la zone où elle se trouvait au début du tour du joueur.

◇ Si la roue ne bouge pas quand une pince Acrobate est remplacée, alors le pion du joueur ne se déplace pas lors de la 4<sup>e</sup> étape !

◇ Il peut y avoir plusieurs pions Joueur sur une même case.

**Lorsque la flèche tombe sur Zéro :** tu n'avances pas ce tour, rien ne se passe SAUF si tu es sur une case magicien. Dans ce cas, tu déplaces ton pion sur l'autre magicien.

## Les actions de la piste aux étoiles



**TRAMPOLINE :** Imité le son du Trampoline « Boinnnggg » puis avance ton pion d'1 case.



**CANON :** Tends tes 2 bras au-dessus de ta tête et dis « Boom » puis avance ton pion de 3 cases.



**LION :** Imité le lion puis recule ton pion de 2 cases.



**CLOWN JONGLEUR :** Prends le dé, lance-le en l'air à la hauteur de ta tête et rattrape-le à l'aide d'une seule main. Si tu réussis, tu dois rejouer (Les étapes 1 à 5).



**MAGICIEN :** Mets un bras en avant et crie « ABRACADABRA ! » puis :

- ◆ Si tu tombes sur le magicien de gauche, avance ton pion jusqu'à la case du magicien de droite.
- ◆ Si tu tombes sur le magicien de droite, recule ton pion jusqu'à la case du magicien de gauche.



**ÉTOILE :** C'est la pause des artistes, rien ne se passe.

