



Roberto Fraga
Yohan Goh
Stivo



Introduction

Tonight you're going to be the star of the show! Each turn, perform a balancing act with the acrobats on the spinning wheel! A little luck and a good guess of where to add weight on the wheel will help you advance across the stage. Dazzle the audience by successfully performing all your acts!

Game Contents

- ◆ Spinning Wheel (made up of 1 disk and 1 arrow)
- ◆ 1 Post (axis for the wheel)
- ◆ 1 Board (Stage)
- ◆ 3 Acrobats Clips
- ◆ 5 Artist Pieces
- ◆ 1 Acrobat Dice

Object of the game

Use the weight of the acrobat clip to spin the wheel to the number that will help you advance on the path and reach the end first to win!

Setup

1 Take all the contents from the box and place the stage on top of the bottom of the game box, as shown on the image 1.

2 Follow these instructions to set up the spinning wheel:
◆ Insert the axis into the wheel and then into the hole of the game box.

Be careful: do not use force as this could damage the box.

◆ Randomly place 3 acrobats on the spinning wheel. Make sure each is on a different triangle.

3 Place the acrobat dice next to the stage.

4 Choose your artist piece and place it on the first space of the path on the stage.

The last player to have seen an acrobat starts the game.

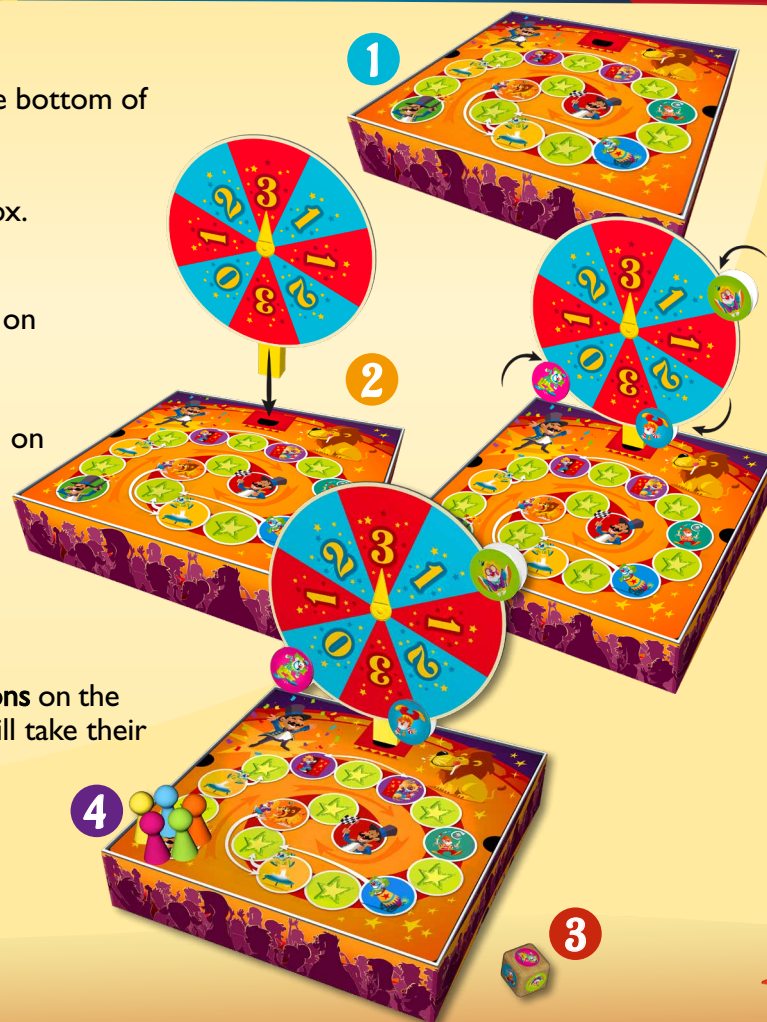
How to play

Whose turn is it?

You are the first player? Open the show by following the **Show Instructions** on the next page. Once you are done with your turn, the player on your left will take their turn and play will continue in a clockwise direction.

The stage

You should know before you play that the path on the stage is full of surprises both good and bad! Every space shows an act to perform. On your turn, you will have to perform the act by yourself.



Show Instructions (steps in a turn)

1. On your turn, roll the acrobat dice. It will show which color acrobat you will play with this turn.
2. Remove the corresponding acrobat from the wheel (memorize where it was as you cannot place the acrobat back on this space during your turn), and wait for the wheel to stabilize.
3. Place the acrobat you are playing with back on the wheel, **on an empty triangle space** (but NOT on the same triangle it was on at the beginning of your turn). Wait for the wheel to stop spinning and look at the number the arrow is pointing to.
4. Move your artist piece forward on the track as many spaces as indicated by the arrow.
5. Carry out your act! Follow the action shown on the space your piece has landed on (see **Stage Acts**).

After carrying out your act and your action, if your artist piece is moved to a new space ignore any action it may feature. Your turn is over. Then the next player takes their turn.

End of the game

To win the game you must end exactly on the last space of the path. You can only move your artist piece if the number on the wheel makes you closer or takes you to the last space without going over. If the number on the wheel is higher than what you need you stay where you are and wait for your next turn.

Notes:

- ◇ You cannot place the acrobat clip in the same triangle it was on before you first removed it.
- ◇ If the wheel does not move to a new triangle space when an acrobat is placed on it then no pieces are moved in step 4!
- ◇ There can be several artists in the same space on the path.

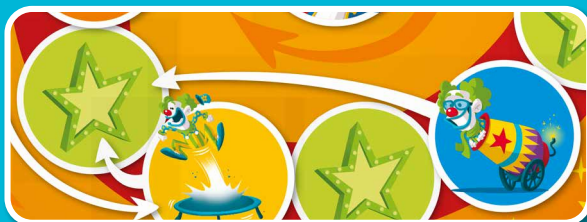
When the arrow points at the Zero triangle: do not move on the path this turn, nothing happens UNLESS you are on the Magician space. In that case move your artist piece to the other magician space.

Stage Acts



TRAMPOLINE:

Say "Boinnnggg" like a trampoline and move your piece forward one space.



CANON: Put both arms above your head and say "Boom!" then move your piece forward 3 spaces.



LION: Make the noise of a lion and move your piece back 2 spaces.



JUGGLING CLOWN:

Take the dice, throw it as high as your head and catch it with one hand. If you succeed you can play again (Steps 1 to 5).



MAGICIEN : Put one arm out and yell "ABRACADABRA!" then move your piece forward or backward to the next Magician space.



STAR: It's time for artists to take a quick break. Nothing happens.





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 Acrobates
- ◆ 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^e étape !

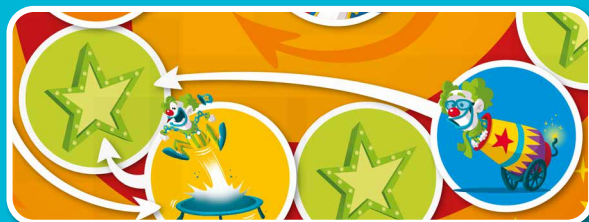
♦ Il peut y avoir plusieurs pions Joueur sur une même case.

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 : Imites le son du Trampoline « Boinnnnggg » 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 : Imites 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.

