

S'il ne reste plus qu'un seul joueur à ne pas s'être trompé, celui-ci ramasse automatiquement la carte objectif, sans être obligé de proposer de solution, et un nouveau tour de jeu commence comme indiqué précédemment (les animaux restent cependant dans leur position initiale).

FIN DU JEU

Le jeu s'arrête dès qu'un joueur ramasse la dernière carte objectif.
Le joueur qui a ramassé le plus de cartes objectifs gagne la partie.

Notes importantes

Si plusieurs animaux se trouvent sur le même podium, c'est toujours l'animal du dessus qui se déplace.

De même si un animal se déplace sur un podium où se trouve déjà un animal, il se place toujours au-dessus de celui-ci.

On ne peut crier un ordre que si les animaux peuvent effectivement effectuer le mouvement indiqué. On ne peut pas, par exemple, utiliser l'ordre « SO » s'il n'y a pas au moins un animal sur chaque podium, ou utiliser l'ordre « MA » s'il n'y a qu'un seul animal sur le podium indiqué.

© 2002 FoxMind Games BV. Fabriqué dans la Communauté Européenne.

Ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans.

Pour plus de renseignements : info@foxmind.com



CRAZY CIRCUS

CRAZY CIRCUS est un jeu qui se joue à partir de huit ans. Il n'y a pas de limite au nombre de joueurs, sauf peut être la place disponible autour de la table. Pour gagner il faudra être le plus malin mais aussi le plus rapide pour donner les bons ordres aux animaux du cirque. Chaque partie dure environ 15 minutes.

COMPOSITION DU JEU

- 3 animaux en bois: un lion, un ours blanc et un éléphant.
- un plateau de jeu
- 5 cartes ordres
- 24 cartes objectifs

BUT DU JEU

Chaque joueur est un dompteur dont l'objectif est de trouver le plus rapidement la séquence d'ordres permettant aux trois animaux de passer de leur position actuelle à la position indiquée sur les cartes objectifs. Chaque ordre est composé d'une ou plusieurs syllabes. Chacune de ces syllabes correspond à un mouvement précis. Les joueurs indiquent la séquence d'ordres que les animaux doivent exécuter en criant à haute voix la séquence composée avec ces syllabes. Le premier joueur qui trouve la bonne succession de mouvements reçoit la carte objectif. Lorsque toutes les cartes objectifs ont été ramassées le jeu se termine. Le gagnant est le joueur qui possède le plus de cartes objectifs.

NIVEAU DU JEU

- Niveau régulier : les joueurs peuvent utiliser toutes les cartes ordres.
- Niveau difficile : les joueurs peuvent utiliser toutes les cartes ordres sauf la carte « SO ».

PREPARATION DU JEU

Les joueurs ne se placent pas autour de la table mais se placent tous du même côté de la table pour que tout le monde voit les animaux de la même façon. Un peu comme au théâtre ou au cirque.

Mélangez les cartes objectifs et formez un talon de pioche (les cartes sont tournées dessins vers le dessus). Placez les animaux sur les socles dans la position indiquée par la première carte puis placez cette carte sous la pile des cartes.

Placez les 5 cartes ordres face aux joueurs.

SIGNIFICATION DES CARTES ORDRES

Chaque ordre correspond à un mouvement précis et est associé à une syllabe permettant aux joueurs de former l'ordre à prononcer pour que les animaux effectuent l'ensemble des mouvements nécessaires pour arriver à la position indiquée sur la carte objectif.

- **KI** - l'animal qui se trouve sur le dessus de la pile d'animaux du socle bleu se déplace sur le dessus des animaux qui se trouvent sur le podium rouge.
- **LO** - l'animal qui se trouve sur le dessus de la pile d'animaux du socle rouge se déplace sur le dessus des animaux qui se trouvent sur le podium bleu.
- **SO** - les deux animaux du dessus de la pile de chacun des deux podiums échangent leurs places.
- **MA** - l'animal qui se trouve en bas de la pile du podium rouge monte et se place au dessus de la pile du podium rouge.
- **NI** - l'animal qui se trouve en bas de la pile du podium bleu monte et se place au dessus de la pile du podium bleu.

DEROULEMENT DU JEU

La carte objectif indique la position à atteindre par les animaux.

Dès qu'un joueur trouve la séquence des mouvements qui permettent aux animaux d'atteindre cette position, il prononce à haute voix l'ordre composé des syllabes correspondant à cette séquence. Il peut utiliser autant de mouvements qu'il désire et il peut répéter chacun d'entre eux plusieurs fois.

Il déplace ensuite les animaux en suivant la séquence qu'il vient d'indiquer, le premier ordre donné correspondant à la première syllabe de la séquence qu'il vient de prononcer.



Exemple : JEU REGULIER.

Les animaux sont dans la position suivante :

- LION sur OURS sur ELEPHANT sur le socle rouge

La carte objectif indique :

- LION sur ELEPHANT sur socle rouge
- OURS sur socle bleu.

Un joueur trouve une solution possible, il crie « LO-SO », ce qui veut dire qu'il va d'abord effectuer l'ordre « LO » (le lion se déplace sur le socle bleu) puis l'ordre « SO » (le lion et l'ours échangent leur place). Les animaux sont effectivement dans la position indiquée par la carte objectif.

Si les joueurs avaient décidé de jouer une partie difficile, le joueur ne pourrait pas utiliser le mouvement « SO ». L'ordre à prononcer serait alors par exemple « LO-LO-NI-KI »

Si à la suite des mouvements qu'il a indiqués, les animaux sont effectivement placés comme sur la carte objectif, il réussit le numéro de domptage. Il ramasse la carte objectif et la pose devant lui. Les animaux, restent dans leur position. La nouvelle carte objectif du dessus de la pile indique la nouvelle position à atteindre et un nouveau tour de jeu commence.

EN CAS D'ERREUR

Si le joueur qui a prononcé l'ordre s'est trompé et ne réussit pas à placer les animaux dans la position indiquée sur la carte objectif, ceux-ci sont replacés dans leur position de départ (celle indiquée par la carte objectif ramassée au tour précédent), et le jeu continue jusqu'à ce que quelqu'un d'autre réussisse le tour. Le joueur qui s'est trompé ne peut plus proposer de solution pendant ce tour de jeu.

