

CIRCUS!

VIOLA VOLENTE'S SENSATIONAL SHOW

Contenu

- 1 livre de la règle du jeu
- 2 tableaux des points
- 1 directrice du cirque (avec le symbole d'applaudissements)
- 4 super artistes (1 avec le symbole d'applaudissements)
- 8 tigres (4 avec un piédestal)
- 15 éléphants (7 avec un piédestal)
- 16 trapézistes (8 suspendus et 8 volants)
- 18 clowns (7 avec piédestal)
- 20 jongleurs (8 avec jongleurs)
- 28 singes

Pour qui est le jeu

Le jeu CIRCUS requiert entre 3 et 5 joueurs. L'âge minimum : 8 ans.

Durée du jeu

Un jeu dure environ 20 minutes.

But du jeu

Le but du jeu est de collecter des points d'applaudissements en formant des numéros de cirque sur la table. Le gagnant du jeu est celui qui collecte le plus de points d'applaudissements.

Préparation du jeu

- Prendre la directrice du cirque et les super artistes à partir du jeu.
- Mélanger toutes les autres cartes et distribuer à chaque joueur 6 cartes.
- À partir de la pile de cartes restante, prenez 10 cartes et insérer la directrice du cirque à l'intérieur puis mélanger cette dernière.
- Mettez cette pile séparément
- Mettez 4 cartes face ouverte au milieu de la table
- Insérer les trois super artistes dans la pile restante puis mélanger.
- Mettez la pile avec la directrice du cirque sous la grosse pile.
- Insérer le super artiste avec le symbole d'applaudissements approximativement au cœur de la pile.
- Déterminer le premier joueur

Cours du jeu

Le premier joueur commence. Après que celui-ci ai fini, le joueur à sa gauche peut jouer.

Pendant le tour d'un joueur, il doit faire l'une des actions suivantes:

- Choisir et prendre dans les cartes face ouvertes, toutes les cartes d'une et même couleur.
- Prendre une carte de la pile.
- Prenez aveuglément une carte des mains d'un autre joueur.

Après cette action, le joueur, s'il le désire, peut former un numéro de cirque sur la table.

Le joueur ne peut former qu'un seul numéro de cirque par tour.

Avant chaque tour il doit toujours y avoir quatre cartes face ouverte sur la table.

La mise en place d'un numero du cirque

Il y a six types d'artistes différents dans le cirque. Un numéro ne peut seulement être créer avec un genre d'artiste. Le super artiste peut remplacer n'importe quel autre artiste.

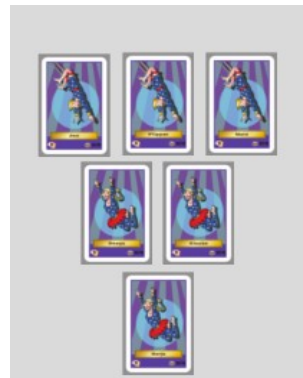


De tous les artistes, à l'exception des singes et des trapézistes, il ya des cartes avec ou sans piédestal.

Parmi Les trapézistes, certains sont suspendus et d'autres volants.

Lorsque vous déposez un numéro, il doit être en forme de pyramide.

Pour un numéro de trapéziste, la pyramide doit être inversée.

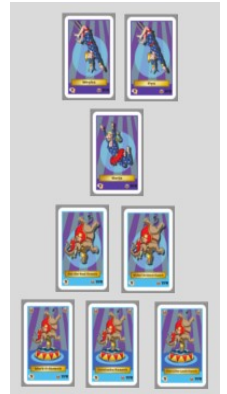


Les cartes avec un piédestal doivent être placées dans la rangée du bas de la pyramide

Les cartes sans piédestals doivent être placées seulement dans les rangées supérieures.

Pendant le jeu, il n'est pas possible d'ajouter d'autres cartes à un numéro déjà formés sur la table.

Règles spéciales



- Le numéro de trapèze possède une fonction particulière. Il peut être déposée séparément comme un numéro simple (aérien) mais peut être aussi combiné avec un numéro terrestre. Dans ce cas, le trapéliste du bas remplace l'artiste du dessus du numéro terrestre.
 - Cependant, le numéro terrestre dans ce cas doit être au minimum formé de cinq artistes. (Voir exemple au dos de la boîte)
 - Un numéro combiné peut être déposé en une seule fois ou peut être formé en deux fois plus tard dans la partie. En cela, en terme de points, le trapéliste du bas compte pour le numéro aérien et aussi pour le numéro terrestre.
 - Tous les numéros doivent être constitués d'au moins trois cartes à l'exception des numéros de singes, qui se compose d'un minimum de six cartes.
 - Aussitôt qu'un super artiste est tiré de la pile, il devra être directement être déposé face ouverte sur la table. Si c'est le super artiste avec le symbole d'applaudissement, alors tous les joueurs doivent compter leurs points.
 - Chaque super artiste est vendu aux enchères. Chaque joueur peut parier à partir de ses cartes en main, entre zéro à quatre cartes en les déposant faces fermées sur la table. Lorsque tous les paris sont faits, les joueurs retournent leurs cartes. Le joueur qui a déposé le plus de points remporte le super artiste en échange des cartes pariées. Les autres joueurs reprennent leurs cartes et le joueur qui a vendu le super artiste au enchère continue son tour.
 - Si deux ou plusieurs joueurs ont parié le même nombre de points, le gagnant est celui qui aura déposé la carte avec le plus de points. (*éléphants, trapélistes, clowns, jongleurs, singes, tigres*). Si la plus grande carte pariée par les joueurs est identique, alors la seconde plus grande carte déterminera le gagnant. Si les joueurs ont exactement les mêmes cartes, ils peuvent ajouter une autre carte et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant. S'ils ne veulent plus ajouter d'autres cartes au pari, alors le super artiste sort du jeu.
- | | |
|---------------------|------------------|
| <i>Éléphants:</i> | 3 Points de pari |
| <i>trapélistes:</i> | 2 Points de pari |
| <i>Clowns:</i> | 2 Points de pari |
| <i>Jongleurs:</i> | 2 Points de pari |
| <i>Singes:</i> | 1 Points de pari |
| <i>Tigres:</i> | 0 Points de pari |
- Si, à la fin de la partie, vous avez un ou plusieurs tigres dans votre main, alors chaque tigre vous neutralisera un de vos numéros choisis. Donc, vous ne comptabiliserez aucun points pour les numéros choisis.
 - Le tigre peut neutraliser un numéro combiné mais ne peut pas neutraliser un numéro formé seulement de trapélistes.
 - Si à la fin du jeu il vous reste plus de cinq cartes dans les mains, alors chaque carte supplémentaire vous déduira d'un point.
 - Si après deux tours de main aucun joueur n'a parié de cartes parmi les quatre cartes déposées sur la table, alors ces dernières seront changées par quatre nouvelles cartes.

Fin de la partie

Quand la directrice du cirque est tiré, le jeu se termine.

Tout les joueurs peuvent formé un dernier numéro avec les cartes restantes sur la table.

Ensuite tous les points seront comptés (Aussi les points avant le super artiste)

Le joueur avec plus de points est le gagnant du CIRQUE !

Symboles sur les cartes



Nombre total de cartes avec un piédestal / sans piédestal.



Points de pari: Valeur de la carte pour enchérir sur les super artistes.



Après avoir retourner cette carte, compter les points.



Cartes avec un piédestal.

taille de la pyramide	singes	jongleurs	clowns	trapézistes	éléphants	tigres
3	-	3	4	3	5	6
6	7	8	9	10	12	20
10	15	18	20	21	24	33
15	27	40	44		53	
21	56					
28	100					