



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: un lion, un ours blanc et un éléphant.
- ♦ un plateau de jeu
- ♦ 5 cartes dompteur
- ♦ 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 ses 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 a possède le plus de cartes objectifs.

DIFFICULTE DU JEU

Les joueurs décident d'un commun accord, en début de partie, du niveau de difficulté auquel ils veulent jouer et posent les unes à coté des autres, devant le plateau de jeu (on désignera par ce mot l'ensemble boîte + plateau.

- toutes les cartes dompteur pour un JEU FACILE
- toutes les cartes dompteur sauf la carte « SO » pour un JEU DIFFICILE

PREPARATION DU JEU

Contrairement à la plupart des jeux, les joueurs ne se placent pas autour de la table mais se placent tous du même coté 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.

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 - le dompteur lève le cerceau bleu : l'animal qui se trouve sur le podium bleu ou 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 - le dompteur lève le cerceau rouge : l'animal qui se trouve sur le podium rouge ou 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 - le dompteur lève à la fois le cerceau rouge et le cerceau bleu: les deux animaux du dessus de la pile de chacun des deux podiums échangent leurs places.

•MA - le dompteur lève le fouet rouge : 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 - le dompteur lève le fouet bleu : 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.

Si plusieurs animaux se trouvent sur le même podium, s'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 avec deux cerceaux s'il n'y a pas au moins un animal sur chaque podium, ou utiliser le fouet s'il n'y a qu'un seul animal sur le podium indiqué.

DEROULEMENT DU JEU

La position des animaux indiquée sur la première carte objectif correspond à 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 FACILE. 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 s'empare du pion dompteur et 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 indiqué, les animaux sont effectivement placés comme sur la carte objectif, il réussit le numéro de domptage. Non seulement les autres joueurs l'applaudissent très fort, mais en plus il ramasse la carte position 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. 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.

Crazy Circus, un jeu de Dominique Erhard.

© 2002 FoxMind Games

