

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



ATOMIC CIRCUS

Un jeu Djeco

Âge : à partir de 4 ans

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : de 5 à 15 minutes

Contenu du jeu

- 1 plateau
- 4 personnages
- 24 cartes accessoires (6 cartes par personnage)
- 4 livrets avec texte
- 4 livrets sans texte
- 1 dé

But du jeu

Être le premier artiste à récupérer ses 6 cartes accessoires pour pouvoir réaliser son numéro de spectacle.

Préparation au jeu

Choisir son personnage

Chaque enfant choisit un personnage, son livret et se place sur les cartes WIZZ des coins du plateau.

Distribuer les cartes

4 joueurs

Toutes les cartes sont mélangées et on distribue 6 cartes à chaque joueur.

3 joueurs

On ne garde que les cartes accessoires des personnages choisis (18 cartes), on les mélange et on distribue 6 cartes à chaque joueur.

2 joueurs

On ne garde que les cartes accessoires des personnages choisis (12 cartes) on les mélange et on distribue 6 cartes à chaque joueur.

Les livrets sont placés devant les enfants, ouverts devant eux.

Idée astucieuse : le livret permet de cacher son jeu, si l'enfant souhaite les poser à plat !

Déroulement de la partie

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur le plus jeune commence et jette le dé.

Les faces du dé

Etoile

le joueur relance le dé.

2, 3 ou 4

Le joueur avance son pion de 2, 3 ou 4 cases.

Les cases du parcours

Wizz

Le joueur relance le dé

Nuage

Il ne se passe rien

Troc Circus

Le joueur échange avec son voisin de gauche une carte au hasard.

Bingo

Le joueur demande la carte qu'il veut à tous les joueurs. Celui qui la possède est obligé de l'échanger contre une autre carte.

Fric-frac

Le joueur montre son jeu au joueur à sa gauche. Celui-ci prend la carte de son choix et en donne une en échange.

Aie !

C'est l'infirmière qui soigne les artistes. Le joueur doit se reposer un tour dans le lit de l'infirmerie. Au tour suivant il repositionne son pion sur Aie !

Plouf +2, -1 et -3

Le joueur avance de 2 cases, recule d'1 case ou de 3 cases.

Les cartes

Les cartes de chaque artiste sont numérotées de 1 à 6.

Lorsqu'un joueur a les cartes 1 et 2 de son artiste il peut les poser et pourra ensuite poser les cartes 3, 4 et 5, 6. Lorsque les cartes sont posées, aucun joueur ne pourra les reprendre.

Important les cartes doivent être posées par 2 dans l'ordre : l'image apparaît petit à petit.

Qui gagne ?

Le premier joueur qui a posé toutes ses cartes a donc tous ses accessoires pour faire son numéro et gagne la partie.