

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

LE CIRQUE MYSTÉRIEUX

Pour 2 à 6 joueurs de 6 à 12 ans.
Vous êtes certainement déjà allés au cirque. On y voit tellement de choses et de gens passionnants qu'on voudrait pouvoir s'en souvenir très longtemps. Le Cirque Mystérieux est un jeu qui se déroule dans l'univers coloré du cirque. Vous y retrouverez des personnages et des animaux que vous avez sûrement déjà vus au moins une fois. Essayez donc de vous en souvenir !

Cette boîte contient :

- 1 planche de jeu
- 30 disques
- 40 cartes

Avant de jouer :

Dépliez la planche de jeu, mélangez les 30 disques et posez-les au hasard, face contre table, sur les ballons de la planche de jeu. Battez les cartes et posez-les en tas, face contre table.

Règle du jeu :

1. Le joueur le plus jeune commence. Il tire une carte du tas et la pose devant lui à découvert. Si c'est un Joker, il a le droit de rejouer, c'est-à-dire de tirer une autre carte et il garde le Joker devant lui, face contre table.
2. Ensuite, il essaie de trouver sur la planche de jeu le disque correspondant à la carte qu'il a tirée du tas (au début du jeu il a seulement une chance sur trente de trouver le bon disque).
3. S'il retourne le disque correspondant à la carte tirée, il le laisse à découvert et garde sa carte « gagnante » devant lui, face contre table. Il a le droit de rejouer, c'est-à-dire de tirer une autre carte et de chercher le disque correspondant.
4. Si le disque qu'il a retourné ne correspond pas à la carte tirée, il replace le disque sur la planche de jeu comme avant (face contre table), après que tous les joueurs aient vu ce qu'il représentait. Il garde sa carte « perdante » devant lui, à découvert.
5. Le joueur placé à la gauche du premier joue à son tour en tirant une carte du tas et en essayant de trouver le disque correspondant.

6. Lorsque c'est à lui de jouer, chaque joueur, au lieu de tirer une carte du tas, peut essayer de jouer une de ses cartes « perdantes », placées à découvert devant lui et dont il doit trouver le disque correspondant. Il doit annoncer à voix haute la carte qu'il joue, par exemple : je joue le Lion.

— S'il retourne le bon disque, il le laisse à découvert. Sa carte devient « gagnante », il la garde devant lui face contre table. Il a le droit de rejouer, c'est-à-dire de tirer ou jouer une autre carte et de chercher le disque correspondant.

— Sinon, il ne se passe rien : le disque est remis face contre table, et sa carte « perdante » reste à découvert devant lui.

7. Lorsque c'est à lui de jouer, chaque joueur peut, s'il a au moins une carte gagnante, ou un Joker, essayer de jouer une des cartes « perdantes » de ses adversaires. Il doit annoncer à voix haute la carte qu'il joue.

— S'il retourne le bon disque, il le laisse à découvert et il prend la carte de son adversaire. Cette carte devient « gagnante » et il la met avec son tas de cartes gagnantes et de jokers, face contre table. Il a le droit de rejouer, c'est-à-dire de tirer ou jouer une autre carte et de chercher le disque correspondant.

— Sinon, il doit payer une amende à son adversaire, c'est-à-dire lui faire tirer au hasard dans son tas une carte gagnante ou un joker. Dans ce cas, la carte de l'adversaire qu'il a jouée reste où elle était, comme carte perdante.

8. Lorsque toutes les cartes ont été tirées, les joueurs jouent leurs propres cartes ou celles de leurs adversaires, jusqu'à ce que les 30 disques de la planche aient été découverts.

9. Puis on fait les comptes : chaque carte gagnante vaut 1 point. Chaque joker vaut la valeur indiquée sur la carte (1, 2 ou 3 points). Chaque joueur additionne les points de ses cartes « gagnantes » et de ses jokers. Le joueur qui a le plus de points a gagné !

Amusez-vous bien !

