

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 (Bourgogne du sud), 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



FUNNY CIRCUS

RÈGLES DU JEU

RÈGLE POUR LES 6-9 ANS

BUT DU JEU: RETROUVER TOUTES LES CARTES «CHAPITEAU».

PRÉPARATION DU JEU:

- 1) LES CARTES «DOMPTEUR» SONT MÉLANGÉES ET POSÉES AU CENTRE DE LA TABLE (FACE «DOMPTEUR» AU DESSUS).
- 2) CHAQUE JOUEUR REÇOIT 6 CARTES «CHAPITEAU» DE MÊME COULEUR.
- 3) LES CARTES «CROTTE D'ÉLÉPHANT» SONT MISES DE CÔTÉ.
LES JOUEURS DOIVENT MÉMORISER LEURS 6 CARTES «CHAPITEAU» PUIS LES POSER DEVANT EUX, L'UNE À CÔTÉ DE L'AUTRE (FACE CHAPITEAU).

DÉROULEMENT DE LA PARTIE:

POUR COMMENCER, CHAQUE JOUEUR DOIT INTERVERTIR DEUX CARTES DU JOUEUR PLACÉ À SA GAUCHE.

ON RETOURNE ENSUITE LA PREMIÈRE CARTE «DOMPTEUR», UN PERSONNAGE DE LA TROUPE APPARAÎT. CHACUN DES JOUEURS DOIT ALORS RETROUVER CE PERSONNAGE PARMİ CES CARTES.

EXEMPLE: SI LA CARTE «DOMPTEUR» EST UN «CLOWN» ALORS LE JOUEUR DOIT RETROUVER LE «CLOWN» CACHÉ DANS SES CARTES.

LES JOUEURS QUI N'ONT PAS RETOURNÉ LA BONNE CARTE REÇOIVENT UNE CARTE «CROTTE D'ÉLÉPHANT» ET GARDENT LEUR CARTE DEVANT EUX FACE «CHAPITEAU». LES JOUEURS QUI ONT RETOURNÉ LA BONNE CARTE LA RETIRENT DE LEUR JEU. PUIS, ON RETOURNE UNE NOUVELLE CARTE «DOMPTEUR» ET AINSI DE SUITE...

FIN DE LA PARTIE:

LA PARTIE SE TERMINE LORSQUE TOUTES LES CARTES «DOMPTEUR» ONT ÉTÉ RETOURNÉES. LE JOUEUR QUI A LE MOINS DE CARTES «CROTTE D'ÉLÉPHANT» EST LE GAGNANT.

ADAPTATION DE LA RÈGLE POUR LES PLUS PETITS DE 3 A 5 ANS

CETTE FOIS-CI, ON N'INVERSE PLUS 2 CARTES DE SON ADVERSAIRE A CHAQUE TOUR, AFIN DE SIMPLIFIER LE JEU.

LE NOMBRE DE PERSONNAGES PEUT ÊTRE RÉDUIT POUR PLUS DE FACILITÉ. PAR EXEMPLE, DÉMARRER A 3 ANIMAUX PUIS EN AJOUTER AU FUR ET A MESURE DE LA PROGRESSION DE L'ENFANT. BIEN EVIDEMMENT, LES ANIMAUX ENLEVÉS CHEZ LES JOUEURS DOIVENT EGALEMENT ÊTRE RETIRÉS DES CARTES DOMPTEURS.