

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# ZIRCUS FLOHCATI

Un jeu de Reiner Knizia  
© 1998 Amigo Spiele  
Pour 3 à 5 joueurs à partir de 7 ans  
Durée : environ 15 minutes  
Traduction française par Thierry Gislette  
Mise en page par François Haffner

## Contenu

80 cartes cirque, d'une valeur de 0 à 7 et de dix couleurs différentes  
9 cartes action  
1 règle et 1 traduction

## Résumé du jeu

Le but du jeu est de récupérer une majorité de cartes intéressantes afin de terminer avec le plus grand nombre de points. Au cours du jeu, les cartes d'attraction du cirque, sont présentées dans une rangée, en milieu de table. A son tour, un joueur choisit et prend une carte de la rangée pour la mettre dans sa main, ou bien pour former un trio qui lui apportera des points de bonus supplémentaires. Avant de choisir sa carte, le joueur peut piocher, s'il le souhaite, des cartes qu'il ajoute à la rangée, dans le classement de son choix. Cependant, s'il pioche une attraction déjà présente dans la rangée de cartes, il perd son droit de récupérer une carte et termine son tour. Le jeu s'arrête dès qu'un joueur a réuni une soirée de gala composée d'une attraction de chaque type.

## Préparation

Les cartes du cirque représentent dix sortes d'attractions, chacune d'une couleur différente. Il y a en plus, trois types de cartes action, avec des fonctions spéciales. Les deux types de cartes sont mélangées ensemble et placées en une pioche, face cachée, au milieu de la table. Le plus jeune joueur commence et le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Le jeu

Dans son tour, un joueur tire des cartes de la pioche et les place dans une rangée au milieu de la table. Un joueur peut piocher, une à la fois, autant de cartes qu'il le souhaite. Mais s'il pioche une carte action, ou une attraction (couleur) déjà présente, il doit immédiatement s'arrêter.

### Perdre son tour

Si un joueur retourne une attraction (peu importe sa valeur) se trouvant déjà dans la rangée de carte, au milieu de la table, il doit la mettre sur la pile de défausse et il finit son tour aussitôt. (Il ne prend pas de carte, ne forme pas de trio et ne démarre pas de spectacle).

### Prendre une carte

Tant qu'il n'a pas perdu son tour, un joueur peut choisir une carte de la rangée et la prendre dans sa main. S'il y a, au début de son tour, une ou plusieurs cartes de disponibles au milieu de la table, il peut tout simplement en choisir une parmi elles, sans révéler de nouvelle carte de la pioche. Un joueur termine son tour dès qu'il a pris une carte de la rangée centrale, à moins qu'il annonce la formation d'un trio.

### Former un trio

Pendant son tour, un joueur peut former un trio en plaçant trois cartes de même valeur, visible devant lui. Les cartes prises depuis la rangée centrale, peuvent former une partie du trio. Un joueur peut former un ou plusieurs trios dans son tour. A la fin du jeu, chaque trio rapporte un bonus de dix points.

*Exemple : A son tour, Adrienne retourne le 6-Flohrellis et le 1-Kanonenfloh. Elle ne souhaite pas retourner d'autres cartes. Elle prend le 6-Flohrellis et annonce la formation d'un trio. Elle sort alors de sa main, un trio de 3 et un second trio de 6, incluant la carte qu'elle vient de prendre, et les pose devant elle.*

### Les cartes action

Si un joueur retourne une carte action, il doit alors suivre ses instructions. Ensuite, cette carte est défaussée. Une fois l'action effectuée, le joueur a terminé son tour, à moins d'annoncer la formation d'un trio.

Il existe trois types de cartes action :



#### « Demandez une attraction de la main d'un adversaire »

*(1 Attraktion von einem Mitspieler fordern)*

Le joueur choisit un adversaire à qui il prend une carte, lequel choisit quelle carte secrètement. S'il n'en a pas, il ne peut en donner : tant pis !



**« Piochez une attraction de la main d'un adversaire. »**

*(1 Attraktion von einem Mitspieler ziehen)*

Le joueur choisit un adversaire à qui il prend une carte au hasard. Le joueur doit montrer cette carte à ses adversaires avant de la mettre dans sa main. Si un adversaire n'a aucune carte, il ne peut lui en prendre.



**« Retournez de nouvelles cartes de la pioche jusqu'à ce qu'une carte apparaisse en double, et prenez-en une. »**

*(Neue Attraktion aufdecken, bis zum Tusch ! 1 Attraktion nehmen)*

Le joueur pioche et retourne plusieurs cartes, les unes après les autres, jusqu'à ce qu'une attraction déjà présente dans la rangée, soit piochée. Comme d'habitude, cette carte est défaussée, face cachée. Ensuite, le joueur prend en main une des cartes présentées. Si, en cours de pioche, le joueur retourne une autre carte action, il doit en suivre les nouvelles instructions, celles-ci annulant les effets de la précédente. S'il pioche la dernière carte sans avoir retourné d'attraction déjà présente, il ne peut pas récupérer de carte et le jeu se termine immédiatement.

**Fin du jeu**

Si un joueur a en main au moins une carte de chacune des dix attractions, il peut alors, à la fin de son tour, commencer le spectacle. Cela termine le jeu et donne à ce joueur un bonus de dix points. Si aucun spectacle n'a lieu, le jeu se termine lorsque la dernière carte de la pioche est piochée. Le joueur termine alors son tour normalement.

**Décompte**

A la fin du jeu, chaque joueur fait ses comptes. Pour déterminer son score, chaque joueur totalise les valeurs les plus fortes de chaque attraction (couleur) qu'il a en main. Lorsqu'un joueur a plus d'une carte d'une même attraction (couleur), les cartes de valeurs les plus faibles ne comptent pas.

De plus, chaque trio placé devant un joueur lui rapporte dix points de bonus. Les trios en main ne comptent pas.

Le joueur qui a effectué le spectacle, reçoit en plus dix point de bonus. Les autres joueurs qui avaient assez de cartes en main pour monter un spectacle et qui ne l'ont pas fait, ne gagnent aucun point de bonus.

Le joueur avec le plus grand nombre de points gagne la partie.

**Exemple de score**

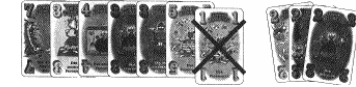
**Score d'Adrienne :**



+6 +4 +4 (le 2 est écarté car l'attraction est déjà comptée) +10 +10 (pour deux trios)

Total = 34 points

**Score de Bernd :**



+7 +3 +4 +3 +3 +5 (le 1 est écarté car l'attraction est déjà comptée) +10 (pour un trio)

Total = 35 points

**Score de Cornelia :**



+3 +5 +5 +5 +0 +7 +2 +4 +0 +1 (aucune attraction en double) +10 (pour un trio) +10 (pour avoir monté un spectacle)

Total = 52 points