

# ACROBATISSIMO

Pour 2 à 4 joueurs  
à partir de 5 ans

**C'est la panique  
au cirque !**

Les acrobates n'en font qu'à leur tête  
et tentent les plus grandes pitreries  
pour amuser leurs spectateurs.

## Contenu

- 28 acrobates de tailles et de couleurs différentes : 5 rouges, 5 bleus, 5 verts, 5 jaunes et 8 noirs (chaque acrobate possède aussi des couleurs de pieds et de têtes différents).
- 1 sac.
- une planche d'autocollants

## But du jeu

Le premier joueur qui n'a plus  
aucun acrobate devant lui  
gagne la partie.

## Préparation de la partie

Chaque joueur choisit  
5 acrobates d'une même  
couleur (rouge, jaune, vert ou  
bleu) et les placent devant  
lui. Les 8 acrobates noirs sont  
placés dans le sac. Les acrobates  
restants sont retirés du jeu  
(s'il y a moins de 4 joueurs).



## Comment jouer

Le plus jeune joueur commence et place un de ses acrobates au milieu de la table. Il choisit s'il le pose sur ses pieds ou sur sa tête. Le joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) regarde la couleur des pieds et des têtes de ses acrobates et doit en trouver un qui correspond à celui déjà posé sur la table. En effet, il faut toujours poser les acrobates de façon à ce que les couleurs des extrémités (pieds ou têtes) correspondent. Mais on peut poser un acrobate aussi bien sur ses pieds que sur sa tête du moment que les couleurs correspondent. Le jeu se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si un joueur ne possède pas d'acrobate avec une couleur de pied ou de tête qui correspond, il doit piocher un acrobate noir dans le sac. Si cet acrobate correspond, il doit le placer immédiatement sur la pile au centre de la table. Sinon, son tour se termine.



## Si la pile s'écroule

Le joueur responsable de la chute d'au moins un acrobate place devant lui tous les acrobates de sa couleur qui viennent de tomber. Les acrobates noirs qui ont chuté sont remis dans le sac et ceux des autres joueurs qui ont chuté sont retirés du jeu.

## Fin de la partie

Le joueur qui parvient à placer son dernier acrobate sur la pile sans la faire tomber gagne la partie.

Besoin d'aide ?  
SERVICE CLIENT  
[www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)

2013-1/ACR01FR/INT001

