

# NE MANGE PAS LA CONSIGNE!

## CIRCUS

auteur : François Petit ; illustrations : Ronnel Pascua

### Présentation des règles et de leurs cartes associées



16 cartes Défis *Acrobaties en famille*  
24 cartes *Acrobate*  
la carte *Monsieur Loyal*  
Jeux : *Acrobaties en famille*, *En piste!*

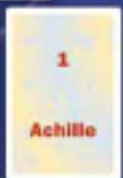
10 cartes Défis *Le spectacle*  
24 cartes *Numéro*  
la carte *Monsieur Loyal*  
Jeux : *Le Spectacle*, *Au programme!*



26 cartes *Affiche*  
la carte *Monsieur Loyal*  
Jeux : *À l'affiche!*,  
*MémoCats*, *Misty*



8 cartes *Clown-statue*  
Jeux : *Les clowns-statues*



16 cartes *Clown*  
8 cartes Défis *Qui a lancé la tarte à la crème?*  
la carte *Clown entarté*  
Jeux : *Qui a lancé la tarte à la crème?*,  
*Qui est le coupable?*

À partir de 6 ans. De 2 à 4 joueurs.  
Durée d'une partie : de 10 à 20 minutes.  
Le jeu est constitué de 10 règles différentes, faisant intervenir différentes cartes :

- *Acrobaties en famille/En piste!*
- *Le spectacle/Au programme!*
- *À l'affiche!*
- *MémoCats/Misty*
- *Qui a lancé la tarte à la crème?/Qui est le coupable?*
- *Les clowns-statues*



la carte  
*Clown entarté*



la carte  
*Monsieur Loyal*

### Acrobaties en famille/En piste!

6 ans et +. De 2 à 4 joueurs. Durée : 15 minutes.

**But du jeu :** gagner les cartes Défis en posant les acrobates les uns sur les autres dans le bon ordre spatial.

**Cartes utilisées :** les 16 cartes Défis *Acrobaties en famille*, la carte *Monsieur Loyal* et une famille d'acrobates par joueur.

**Règle :** Chaque joueur prend une série de 6 acrobates (grand-père, grand-mère, père, mère, fils, fille). On partage les cartes Défis. *Monsieur Loyal* est posé au milieu de la table.

Ensuite, un joueur annonce l'un des défis de la carte en précisant le nombre d'acrobates, et les autres joueurs doivent poser les acrobates correspondants sur la table dans le bon ordre spatial, puis taper sur *Monsieur Loyal*.

*Acrobaties en famille :* le joueur lit l'un des défis de la carte.

*En piste! :* le joueur décrit l'acrobatie. On pourra décrire l'acrobatie par colonne (2 à 4 acrobates) ou par couleur de fond (de 2 à 6 acrobates), ce qui demandera une description

en 2 dimensions pour les acrobaties sur fond vert ou rouge.

Le joueur le plus rapide à donner la réponse gagne la carte Défis. Le joueur à gauche du lecteur lance à son tour un défi...

Quand les 16 cartes ont été données, le joueur ayant le plus grand nombre de cartes Défis gagne la manche. Et on commence une nouvelle manche.

### Le spectacle/Au programme!

7 ans et +. De 2 à 4 joueurs. Durée : 15 minutes.

Le principe est exactement le même que le jeu précédent, mais cette fois on annonce le nombre de numéros. Les joueurs doivent poser sur une ligne (de la gauche vers la droite) les cartes Numéro dans l'ordre temporel dans lequel les numéros se succèdent durant le spectacle.

Remarque : Si besoin, on pourra prendre une carte *Affiche* par joueur et la mettre sur le verso devant chacun, légèrement sur la gauche pour indiquer le début du spectacle.

*Le spectacle :* le joueur lit l'un des défis de la carte.

*Demandez le programme! :* le joueur décrit la succession des numéros.

### A l'affiche!

6 ans et +. De 2 à 4 joueurs. Durée : 15 minutes.

**Cartes utilisées :** les 26 cartes *Affiche*, la carte *Monsieur Loyal*.

**But du jeu :** gagner le maximum de cartes *Affiche*.

Principe : on partage les cartes choisies entre les joueurs, qu'on pose en pile, affiche visible. La carte *Monsieur Loyal* est posée au centre de la table. Le joueur le plus jeune commence et retourne une carte qu'il pose près de la carte *Monsieur Loyal*. Le joueur à sa gauche fait de même. Tous les joueurs comparent alors les cartes :

- un seul point commun : on l'annonce par oral ;
- les cartes ont les mêmes personnages : on tape sur la carte Monsieur Loyal.

Le joueur le plus rapide à faire la bonne action gagne la carte posée le tour précédent. Et le joueur suivant retourne une nouvelle carte...

**Remarque :** si un joueur se trompe (il tape ou parle par erreur), il ne peut gagner la carte.

Quand toutes les cartes ont été données, le joueur ayant le plus de cartes gagne la partie.

## MémoCats

6 ans et +. De 1 à 4 joueurs. Durée : 10 minutes.

**Cartes utilisées :** 4 à 13 paires de cartes sélectionnées parmi les cartes Affiché.

**But du jeu :** trouver le maximum de paires de cartes.

Principe : mélanger les paires de cartes choisies et les poser face cachée sur la table. En retourner 2. Si les affiches sont identiques, laisser les cartes retournées (si un seul joueur) ou prendre la paire (si plusieurs joueurs), et en retourner 2 autres. Sinon, les remettre face cachée. C'est au tour du joueur suivant de retourner 2 cartes. Le jeu s'arrête quand toutes les paires ont été découvertes. Le gagnant est le joueur qui a découvert le plus grand nombre de paires.

## Misty

6 ans et +. De 2 à 4 joueurs. Durée : 10 minutes.

**Cartes utilisées :** les 26 cartes Affiche, la carte Monsieur Loyal.

**But du jeu :** se débarrasser de ses cartes en faisant des paires.

Principe : un des joueurs mélange les cartes, puis les distribue. Le joueur à sa gauche commence. Il pioche une carte dans le jeu de son voisin de droite, puis il pose la ou les paires

de cartes correspondant aux mêmes affiches, s'il le peut. Le joueur suivant fait de même : il pioche une carte dans le jeu de son voisin de droite, puis il pose la ou les paires de cartes correspondant aux mêmes affiches, s'il le peut. Le but est de ne pas piocher la carte Monsieur Loyal ou de ne pas la garder en main, la carte Monsieur Loyal ne pouvant s'appareiller.

Le jeu s'arrête quand il ne reste qu'un joueur avec une ou plusieurs cartes en main (dont la carte Monsieur Loyal), qui est le perdant de cette manche.

## Qui a lancé la tarte à la crème ?

6 ans et +. De 2 à 4 joueurs. Durée : 15 minutes.

**But du jeu :** trouver le clown coupable en écoutant la description.

**Cartes utilisées :** les 8 cartes Défis *Qui a lancé la tarte à la crème ?*, les 16 cartes Clown et la carte Clown entarté.

**Règle :**

Niveau 1 : On dispose les 16 cartes Clown sur la table, les faces visibles étant celles où apparaissent les visages des clowns. À tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur décrit un clown aux autres à partir d'une carte Défis (texte ou image). Parmi les autres joueurs, le plus rapide à taper sur le bon clown gagne. Et on recommence.

Niveau 2 : Un joueur choisit une carte parmi les cartes Clown en veillant à ce que les autres joueurs ne la voient pas. Il mémorise son prénom et/ou son numéro inscrits au dos, puis montre le visage à son voisin de droite pendant 10 à 15 secondes. Il remet alors cette carte avec les autres cartes Clown et les mélange avant de les étaler sur la table devant les autres joueurs, les faces visibles étant celle où apparaissent les visages des clowns. Le joueur à qui il a montré sa carte doit alors faire deviner de mémoire qui est le bon clown aux autres.

Lorsqu'une carte a été désignée, elle est retournée. Le joueur, qui au début de la partie avait choisi une carte, vérifie si le prénom et/ou le numéro de la carte retournée sont bien ceux qu'il avait mémorisés.

Si c'est le cas, le joueur qui a bien décrit le clown et le joueur qui a été le premier à désigner le bon clown ont gagné.

## Qui est le coupable ?

6 ans et +. De 2 à 4 joueurs. Durée : 5 minutes.

**But du jeu :** trouver le bon clown en posant des questions à réponse oui/non.

**Cartes utilisées :** les 16 cartes Clown, les 8 cartes Défis.

**Règle :** On dispose les 16 cartes Clown sur la table, les faces visibles étant celles où apparaissent les visages des clowns. Un joueur prend une carte Défis et choisit un clown (en image). À tour de rôle, chaque joueur lui pose une question à réponse oui/non. Si la réponse à la question est oui, il peut poser une nouvelle question. Si la réponse à la question est non, c'est au joueur suivant de poser une question. Le premier à trouver le bon clown gagne la carte Défis. C'est alors à son tour de choisir un clown et de répondre aux questions des autres joueurs.

## Les clowns-statues

7 ans et +. De 2 à 4 joueurs. Durée : 5 minutes.

**But du jeu :** reproduire la position des clowns.

**Cartes utilisées :** les 10 cartes Clown-statue.

**Règle :** Les cartes Clown-statue sont mélangées par un joueur, qui en tire ensuite une au hasard. Il la décrit à un autre joueur (la statue) et celui-ci doit reproduire la position du clown.

Variante : 3 joueurs : un joueur est ajouté, le sculpteur, c'est lui qui bouge le clown statue pour retrouver la position cachée.