

# NE MANGE PAS LA CONSIGNE!

## CIRCUS

Auteur : François Petit ; illustrations : Ronnel Pascua

### Présentation des cartes et de leurs règles associées



16 cartes Défis Acrobaties en famille (recto) - En piste ! (verso)  
24 cartes Acrobate (fils, fille, père...)  
Jeu : Acrobaties en famille, En piste !

10 cartes Défis *Le spectacle* (recto) - *Au programme !* (verso)  
24 cartes *Numéro* (versos des acrobates)  
Jeu : Le Spectacle, Au programme !



26 cartes Affiche (recto et verso)  
Jeu : À l'affiche !, MémoCats, Misty



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



8 cartes Défis *Qui a lancé la tarte à la crème ?* (recto avec phrases et verso avec images)  
16 cartes *Clown* (visage, prénom et numéro)  
Jeu : Qui a lancé la tarte à la crème ?, Qui est le coupable ?

À partir de 5 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



Clown entarté



Monsieur Loyal

### Acrobaties en famille - En piste !

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

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

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

**Principe :** Chaque joueur prend une série de 6 acrobates (grand-père et grand-mère maternels, 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*.

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

**Règle En piste ! :** le joueur décrit l'acrobatie avec ses propres mots. 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.

**But du jeu :** gagner les cartes Défis en posant les numéros de cirque les uns après les autres dans le bon ordre temporel.

**Cartes utilisées :** les 10 cartes Défis *Le spectacle - Au programme !*, la carte *Monsieur Loyal* et une série de 6 numéros par joueur.

**Principe :** il est identique au 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.

**Voici les 6 numéros :** le dompteur de lion, les éléphants, les écuyers (sur le cheval), le jongleur, les trapézistes, les clowns.

**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.

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

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

### À l'affiche !

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

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

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

**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

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

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

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

**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

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

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

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

**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.

4

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 ?

5 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*.

**Principe :** Le clown entarté est posé sur la table, il montre le scénario, il faut donc chercher quel clown lui a lancé cette tarte.

**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 la carte Défis. Et on recommence avec une autre carte Défis...

**Niveau 2 :** Un joueur A 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 (joueur B) pendant 5 à 10 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 celles où apparaissent les visages des clowns. Le joueur B doit alors faire deviner de mémoire qui est le bon clown aux autres, et le joueur (C) le plus rapide à taper sur le bon clown gagne la carte Défis.

Lorsqu'une carte a été désignée, elle est retournée. Le joueur A vérifie alors si le prénom et/ou le numéro de la carte retournée sont bien ceux qu'il avait mémorisés au début. Si le joueur B s'est trompé, le joueur C garde quand même la carte.

5

## Qui est le coupable ?

5 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 *Qui a lancé la tarte à la crème ?*.

**Principe :** 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*.

**Principe :** 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 pour 3 joueurs :** un joueur décrit la position à un deuxième joueur, qui bouge le clown-statue pour retrouver la position cachée.

**Variante pour les plus jeunes :** l'enfant regarde la carte et doit reproduire la même position que le clown.

**Retrouvez la vidéo présentant les 10 règles sur notre site [www.catsfamily.eu](http://www.catsfamily.eu) (menu : jeux de cartes, et sélectionnez ce jeu). Et découvrez aussi les autres jeux de la gamme...**

6