Vous venez de trouver cette règle qui vous est bien utile. Parfois, vous allez pouvoir évaluer un jeu avant de vous le procurer. Parfois, vous allez faire revivre un jeu qui s'endormait sous la poussière ou que vous avez dégotté sur un troc.

Cette règle n'est pas arrivée sur Internet par hasard.

Elle a été sauvegardée par un collectionneur de jeux de société qui tente, depuis 1998, de partager sa passion sur son site :

jeuxsoc.fr

Si vous appréciez de trouver cette règle sur un site gratuit, et souhaitez encourager cette initiative, vous pouvez marquer votre reconnaissance de différentes manières :

- En m'envoyant un petit courrier qui fait toujours plaisir
- En m'envoyant une règle qui manque à un jeu de ma collection
- En m'offrant un jeu absent de ma collection
- En faisant un don, même minime

Vous trouverez mon adresse postale et électronique ainsi qu'un lien permettant un don via *Paypal* sur la page contact de mon site :

http://jeuxsoc.fr/contact.php

Merci François Haffner

ATOMIC CIRCUS

Un jeu Djeco

Âge : à partir de 4 ans
Nombre de joueurs : 2 à 4
Durée : de 5 à 15 minutes

Contenu du jeu

- 1 plateau
- 4 personnages
- 24 cartes accessoires
  (6 cartes par personnage)
- 4 livrets avec texte
- 4 livrets sans texte
- 1 dé

But du jeu

Être le premier artiste à récupérer ses 6 cartes accessoires pour pouvoir réaliser son numéro de spectacle.

Préparation au jeu

Choisir son personnage

Chaque enfant choisit un personnage, son livret et se place sur les cartes WIZZ des coins du plateau.

Distribuer les cartes

4 joueurs
Toutes les cartes sont mélangées et on distribue 6 cartes à chaque joueur.

3 joueurs
On ne garde que les cartes accessoires des personnages choisis (18 cartes), on les mélange et on distribue 6 cartes à chaque joueur.

2 joueurs
On ne garde que les cartes accessoires des personnages choisis (12 cartes) on les mélange et on distribue 6 cartes à chaque joueur.

Les livrets sont placés devant les enfants, ouverts devant eux.

Idée astucieuse : le livret permet de cacher son jeu, si l'enfant souhaite les poser à plat !

Déroulement de la partie

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur le plus jeune commence et jette le dé.

Les faces du dé

Etoile
le joueur relance le dé.

2, 3 ou 4
Le joueur avance son pion de 2, 3 ou 4 cases.

Les cases du parcours

Wizz
Le joueur relance le dé

Nuage
Il ne se passe rien

Troc Circus
Le joueur échange avec son voisin de gauche une carte au hasard.

Bingo
Le joueur demande la carte qu'il veut à tous les joueurs. Celui qui la possède est obligé de l'échanger contre une autre carte.

Fric-frac
Le joueur montre son jeu au joueur à sa gauche. Celui-ci prend la carte de son choix et en donne une en échange.

Aie !
C'est l'infirmière qui soigne les artistes. Le joueur doit se reposer un tour dans le lit de l'infirmerie. Au tour suivant il repositionne son pion sur Aie !

Plouf +2, -1 et -3
Le joueur avance de 2 cases, recule d'1 case ou de 3 cases.

Les cartes

Les cartes de chaque artiste sont numérotées de 1 à 6.

Lorsqu'un joueur a les cartes 1 et 2 de son artiste il peut les poser et pourra ensuite poser les cartes 3, 4 et 5, 6. Lorsque les cartes sont posées, aucun joueur ne pourra les reprendre.

Important les cartes doivent être posées par 2 dans l'ordre : l'image apparaît petit à petit.

Qui gagne ?

Le premier joueur qui a posé toutes ses cartes a donc tous ses accessoires pour faire son numéro et gagne la partie.