

Le cirque Zababa recrute un nouveau dompteur pour sa troupe, venez tenter votre chance !
 Mais, la compétition sera rude... Qui sera le plus doué avec les animaux ?

But du jeu

Récolter le plus de cartes objectif. Manche après manche, vous essayez d'être le premier dompteur à trouver une séquence d'ordres qui mène les animaux à la position demandée.

Matériel et mise en place

1 Mélangez les 24 cartes objectif et formez une pioche face cachée.



2 Retournez la première carte de la pioche.



3 Placez les 3 animaux sur les 2 podiums selon la carte retournée.

4 Rangez la carte de départ dans la boîte du jeu.

5 Disposez les 5 ordres NI-KI-SO-LO-MA comme indiqué.

Vous voilà prêts à démarrer !

Déroulement de la partie

À Crazy Circus, tous les dompteurs jouent en simultanément, il n'y a donc pas de tour de jeu individuel. Chacune des 23 manches du jeu se déroule de la même manière :

- 1 On découvre une nouvelle carte objectif. Elle indique aux dompteurs la nouvelle position que les animaux doivent occuper.
- 2 Il s'agit maintenant de trouver le plus rapidement possible une séquence d'ordres qui mène les animaux à cette position, vite !
- 3 Le premier dompteur qui pense avoir trouvé la solution la crie aux autres.
- 4 On vérifie la séquence proposée.

- 5 Deux possibilités :
 - A) le dompteur a trouvé une bonne séquence : il gagne alors la carte objectif qu'il pose devant lui (face visible).
 - B) le dompteur s'est trompé : il remet les animaux dans leur position initiale et il ne peut plus faire de proposition dans cette manche avant que chacun ait aussi pu proposer une séquence.
- 6 Lorsque la bonne séquence a été trouvée, les animaux restent en place, on tire une nouvelle carte objectif... et ça redémarre !

Fin de partie et victoire

La partie s'arrête lorsque toutes les cartes objectif ont été résolues. Le dompteur qui en possède le plus l'emporte. En cas d'égalité, les dompteurs concernés se partagent la victoire.

Les 5 ordres et leur effet



!
 Variante pour experts ou pour équilibrer le jeu entre joueurs de niveaux différents :
Les plus aguerris n'ont pas le droit d'utiliser «SO» !

Mis en ligne par

didacto.com

Un exemple de manche



Les animaux sont dans cette position.



On tire une carte objectif, et ça démarre !

KI-KI-MA!

Un dompteur a trouvé une solution, il la crie aux autres.



On vérifie alors que la séquence est correcte. Pour ce faire, on déplace les animaux en suivant les ordres énoncés :

