

## **Flea Circus (Le cirque aux puces)**

Un jeu de cartes pour 2 à 6 joueurs

Auteur : Reiner Knizia

Editeur : R&R Games

Attirez le plus possible de chats et de chiens sous votre chapiteau mais attention vous pourriez vous les faire voler par votre voisin ! Le joueur qui termine la partie avec le plus d'animaux est le gagnant.

### **Contenu**

20 chats et 20 chiens en plastique - 55 cartes : 28 attractions (7 groupes de 4 cartes), 12 clowns, 7 tickets gratuits, 6 puces acrobates et 2 fourrières.

### **But du jeu**

Le joueur ayant le plus de chiens et de chats en fin de partie est le gagnant.

### **Preparation**

Les chiens et les chats sont rassemblés au centre de la table pour former une pioche. Le donneur mélange les cartes et en distribue 5 à chaque joueur pour constituer la main de départ conservée face cachée. Les cartes restantes constituent une pioche face cachée. Papier et stylo seront nécessaires pour noter les scores à la fin de chaque manche.

### **Règle du jeu**

Le joueur le plus jeune commence. Il joue une carte face visible devant lui, il commence ainsi sa pile personnelle (Les clowns sont une exception, voir la règle plus loin). Il pioche ensuite pour avoir de nouveau 5 cartes en main. Si un joueur oublie de piocher, il pourra compléter sa main à la fin du tour suivant s'il reste des cartes dans la pioche. C'est ensuite au joueur suivant dans le sens horaire de jouer.

Lors des tours suivants, un joueur joue une carte au dessus de sa pile, ce sera alors la seule carte visible devant lui.

Les cartes ont la signification suivante :

#### **Cartes attractions numérotées [3 x 4 cartes "2" et "3" ainsi que 4 cartes "4"]**

Il y a 7 attractions différentes avec les chiffres 2, 3 et 4. Le chiffre indique combien d'animaux aimeraient assister à ce spectacle. Lorsqu'un joueur joue une attraction devant lui, il reçoit le nombre correspondant de points en chiens et chats qu'il place devant lui. Un chien à une valeur de 2 points et un chat vaut 1 point.

Il y a deux possibilités :

1. L'attraction jouée se trouve déjà devant au moins un autre joueur. Dans ce cas le joueur prend les animaux du dernier joueur à avoir joué la même attraction. Si celui-ci n'en possède pas suffisamment, il ne donne que ce qu'il possède.
2. L'attraction n'est présente sur aucune autre pile. Le joueur reçoit ses animaux de la pioche au centre de la table.

Note: Si besoin échangez vos paires de chats contre des chiens.

#### **Tickets gratuits [7]**

Permet de prendre 2 chats ou un chien au joueur de votre choix.

#### **Puces acrobates [6]**

Permet de prendre autant de points animaux de la pioche centrale que de cartes puces acrobates visible. Par exemple la première carte puce acrobate jouée permet de prendre 1 chat, la deuxième 2 chats ou 1 chien (si la première est toujours visible), etc.

#### **Clowns [12]**

La carte clown est la seule pouvant être jouée en plusieurs exemplaires. Prendre de la pioche centrale autant de points animaux que de cartes clowns jouées. Les cartes clowns sont ensuite défaussées sur la pile du joueur, une seule carte clown reste donc visible.

## **Fourrière [2]**

Dès qu'un joueur joue une carte fourrière, les autres joueurs doivent défausser dans la pioche centrale autant de points animaux que la valeur de la carte devant eux. S'il y a un chiffre sur la carte celui-ci indique combien de points animaux il va falloir défausser. Une carte ticket gratuit fait défausser 2 chats ou 1 chien. Pour les puces acrobates, il faut défausser autant de points animaux que de cartes puces acrobates visibles. Un clown fait défausser un chat, même si le joueur en a joué plusieurs au tour précédent.

Un joueur ne peut défausser au maximum que les animaux qu'il possède.

Après que chacun ai défaussé ses animaux, toutes les cartes sont mélangées pour former une nouvelle pioche. Le tour continue ensuite dans le sens horaire. Si la pioche est vide le jeu continue sans que l'on puisse piocher, on joue avec les cartes que l'on a en main. Si un joueur n'a plus de cartes, il passe son tour jusqu'à ce qu'une fourrière soit jouée.

## **Fin d'une manche**

La manche se termine dès que le dernier animal est pris dans la pioche centrale. S'il n'y en a pas suffisamment, le joueur prend ce qui est disponible uniquement. Chaque joueur compte ensuite le nombre d'animaux accumulés au cours de cette manche et inscrit ce nombre sur la feuille de score. Les animaux sont ensuite remis dans la pioche centrale, toutes les cartes sont mélangées et chaque joueur reçoit une nouvelle main de 5 cartes. Le joueur à gauche du joueur ayant commencé la manche précédente commence la nouvelle manche.

## **Fin du jeu**

Le jeu se termine après la troisième manche. Le joueur avec le plus grand nombre de points animaux est le gagnant.

Traduction française : [aucoindujeu.com](http://aucoindujeu.com)

Pour nous faire vos commentaires merci de nous contacter à l'adresse email : [info@aucoindujeu.com](mailto:info@aucoindujeu.com)

