



2 à 8 joueurs

Âge : 6+

Matériel : 36 cartes

1 règle du jeu

Vous êtes une des otaries du cirque et vous devez envoyer la balle que vous avez sur le bout du museau à un des clowns, mais lequel et où ?

Règles du jeu :

Pour savoir quel clown choisir et où il se trouve, il faut être le plus rapide à comprendre l'ordre donné par le dresseur.

Sur chaque face d'une carte « ordre » il y a 6 clowns répartis en 3 groupes de couleur unique (1 clown, 2 clowns, 3 clowns), en piste ou en dehors de la piste, et 1 ballon coloré :



Il faut être le premier à nommer le clown, ou le groupe de clowns, dont la couleur est possible et majoritaire sur la carte.

Chaque ballon propose 3 couleurs :

2 visibles et 1 invisible (issue du mélange des 2 précédentes):



= Jaune/Bleu/Vert



= Rouge/Bleu/Violet



= Jaune/Rouge/Orange

Pour gagner la carte en exemple, un joueur doit être le premier à dire : « Jaune dedans » (couleur possible majoritaire + endroit où est ce groupe).

Jeu 1 (2 à 8 joueurs) :

- Poser le paquet de cartes au centre des joueurs.
- À tour de rôle un joueur retourne la première carte.
- Le premier joueur à annoncer le « bon clown » à la « bonne place » gagne la carte.
- Il la prend devant lui. Elle vaut 1 point.
- S'il se trompe, c'est au deuxième joueur le plus rapide, etc...
- Le joueur avec le plus grand nombre de points à la fin de la partie la gagne.

Jeu 2 (4 joueurs max) :

- Poser le paquet de cartes au centre des joueurs.
- À tour de rôle un joueur retourne la première carte.
- Au compte de 3 chaque joueur pose sa main à plat sur la carte (où sur la main d'un autre joueur).
- Celui qui a posé sa main en premier donne une réponse et ainsi de suite jusqu'au dernier.
- Le 1^{er} joueur à avoir donné une bonne réponse dans l'ordre des mains posées gagne le point.
- Le premier arrivé à 7 points gagne la partie. Donner une mauvaise réponse fait perdre un point (remettre la carte sous la pioche).

Jeu 3 (4, 6 ou 8 joueurs) :

- Faire des équipes de 2 joueurs.
- Faire 2 groupes, les dresseurs et les otaries, avec dans chaque groupe 1 joueur de chaque équipe.
- Séparer le paquet de 36 cartes en 2. Chaque groupe prend 18 cartes et va s'installer à quelques mètres de distance l'un de l'autre.
- À tour de rôle un joueur du groupe des dresseurs retourne la première carte du paquet dresseur. Cette carte ne doit pas être visible par les otaries.
- Chaque dresseur doit indiquer par signe (en silence donc) à son partenaire du groupe otarie quel clown il doit nommer :



Rouge
Tirer la langue



Jaune
Clin d'œil



Bleu
Doigts en vague



Orange
Tirer la langue + clin d'œil



Tirer la langue + doigts en vagues



Violet



Clin d'œil + doigts en vagues



Vert

Et où :

Dehors

Paume main gauche
vers l'extérieur



Dedans

Paume Main gauche
vers soi

- Le premier joueur du groupe des otaries à annoncer le « bon clown » à la « bonne place » fait gagner la carte à son dresseur.
- Une fois que toutes les cartes sont épuisées du côté des dresseurs, les rôles sont inversés.
- Quand il n'y a plus de cartes à gagner, l'équipe dresseur/otarie avec le plus de points gagne la partie.

Jeu 4 (3 ou 5 joueurs) :

- Le paquet de cartes est posé à un endroit où les joueurs ne peuvent pas le voir.
- À tour de rôle un des joueurs devient le dresseur. Il se place devant le paquet de carte, en retourne une et envoie l'ordre par signe (voir jeu 3).
- Le premier joueur du groupe des otaries à nommer le bon clown à la bonne place gagne une carte.
- Quand le nouveau dresseur arrive, il vérifie que l'ordre était le bon. Si ce n'est pas le cas, le dresseur perd une carte (pas l'otarie).
- Quand il regagne sa place, le dresseur qui vient de faire le signe donne sa carte de point à l'otarie gagnante.
- Le premier arrivé à 13 cartes (3 joueurs), à 10 cartes (5 joueurs) ou à 6 cartes (7 joueurs) gagne la partie.