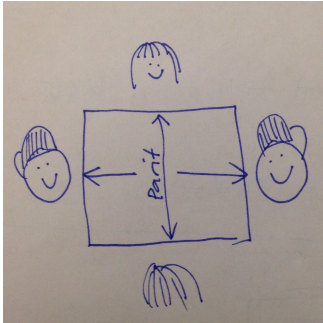


Matikkasirkus

Peliin tarvitaan neljä pelaajaa.

Pelin tavoitteena on kerätä neljä samaa lukua tarkoittavaa korttia ja lähettää parille salainen merkki toisten pelaajien huomaamatta.

- Pelaajat valitsevat pareittain ennen pelin alkua jonkin salaisen merkin ("sirkus-merkki"), jolla pelaaja ilmoittaa parilleen, että on saanut neljä samanarvoista korttia. Merkki voi olla vaikkapa sormen heilauttaminen tai päänahan rapsuttaminen, pääasia on, että se on mahdollisimman huomaamaton, mutta sellainen, että pari pystyy sen huomaamaan.
- Pelaajille jaetaan kaikki kortit, viisi jokaiselle.
- Pelaajat istuvat piirissä siten, että parit ovat vastakkain.



Pelin kulku

- Kukin pelaaja valitsee omista korteistaan yhden, jota ei tarvitse ja laittaa sen vasemmalle puolelleen pöydällä. Tämän jälkeen hän ottaa itselleen sen kortin, jonka hänen oikealla puolellaan istuva pelaaja on pöydälle laittanut. Kortti laitetaan siis ensin kädestä pois ja vasta sitten nostetaan uusi tilalle. Jokainen pelaaja tekee tämän samanaikaisesti.
- Kun jokin pelaajista on saanut kerättyä 4 samanarvoista korttia, hän jatkaa korttien siirtelyä normaaliin tapaan luopumatta kuitenkaan neljästä samasta ja yrittää samalla näyttää parilleen salaista merkkiä toisen parin huomaamatta
- Kun pari huomaa merkin, hän huutaa "sirkus!". (Jos hänellä itselläänkin on neljä samaa, hän huutaa "tuplasirkus!".) Pelaajapari saa pisteen oikeasta "sirkus"-huudosta.
- Jos vastapelaajat keksivät toisen parin salaisen merkin (ennen "sirkus"-huutoa), he voivat huutaa "Epäilen sirkusta!" ja näin voittaa pelin. Jos sirkus-epäily kuitenkin on väärä, toinen pari saakin pisteen.
- "Sirkuksen" saamisen jälkeen aloitetaan uusi pelierä, eli jaetaan kortit uudestaan.

Pistelasku

- Oikeasta "sirkus"- tai "epäilen sirkusta" -huudosta yksi piste, tuplasirkuksesta kaksi pistettä.
- Väärästä huudosta yksi piste vastustajille
- Pelaajat voivat halutessaan jo etukäteen sopia, moneenko pisteeseen asti peliä jatketaan (esimerkiksi kuuteen pisteeseen).

