

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet.

**Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.**

**Ce rêve est devenu réalité !**

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>  
09 72 30 41 42  
06 60 35 28 54  
[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



## CIRKLE DUO 228

Pour 2 joueurs de 8ans et +, Durée des parties 15minutes.

### CONTENU

24 Cartes de jeu + 4 Dés + Une boîte de rangement

### PRINCIPE

**Le jeu se déroule en 3 manches**, le joueur qui défend dispose des cartes, le joueur qui attaque prend les dés. Pour gagner la manche, le joueur qui attaque doit prendre le maximum de points en gagnant les cartes de la défense. Chaque carte a une valeur différente. A la fin de la manche chaque joueur compte ses points. Le gagnant de la manche doit avoir plus de 114points.

### DEROULEMENT DU JEU

. **Première manche** : chaque joueur tire une carte au hasard et celui qui a la plus forte carte choisi la défense ou l'attaque.

Le joueur qui défend prend les cartes, l'attaquant prend les dés.

À chaque tour, le défenseur choisit et pose 4 cartes devant lui, ensuite, le joueur qui attaque lance 3 fois les dés et à chaque lancé il récupère les cartes qui correspondent aux dés.

La manche se termine après que le défenseur ait posé les 24 cartes (6 tours).

. **Deuxième manche** : les rôles sont inversés le défenseur devient attaquant et l'attaquant devient défenseur.

. **Troisième manche** : Le joueur qui a le plus de points sur les 2 manches choisit d'être défenseur ou attaquant. **Le joueur qui gagne la troisième manche gagne la partie.**

### Valeur des Cartes (Total 228 points)

. Chaque carte porte un numéro qui représente sa valeur.

## NOUVELLE RÈGLE ( voir Règle N° 6 « TAKTIKA » )

### Règle N° 2 → Bonus aux Dés

Dans cette règle on donne un avantage au Joueur qui attaque :

Les 2 premiers Plis joués par le défenseur doivent être les 4 Cibles et les 4 Noires. Lorsque ces 2 plis ont été joués, la partie continue comme dans la règle de base, à la seule différence que les Cibles et les Noires sur les Dés du joueur attaquant deviennent des Bonus...

**Bonus COULEUR** : Une Cible de Couleur permet à l'attaquant de capturer n'importe quelle carte dans cette couleur...

**Bonus FORME** : Une face de Dé noire permet à l'attaquant de capturer n'importe quelle carte dans cette forme ...

Exemple : Défenseur pose Carré VERT - Triangle JAUNE - Croix BLEUE - Cercle MAUVE  
Attaquant lance et obtient sur les dés à chacun des 3 lancés :

1 er Lancé = Cible VERTE Croix NOIRE Cercle BLEU Carré Jaune  
Prise Premier Lancé = Bonus VERT (Cible Verte) → Carré VERT capturé  
Bonus Forme (Croix Noire) → Croix BLEUE capturée

Résultat 1 er Lancé = Défenseur garde sur la Table 2 cartes : Triangle JAUNE et Cercle MAUVE

2<sup>ème</sup> Lancé = **Cible MAUVE** Triangle NOIRE Cercle NOIR **Carré Bleu**  
Prise Second Lancé = **Bonus MAUVE** (Cible Mauve) → **Cercle MAUVE capturé**  
Bonus Forme → Triangle NOIR → **Triangle JAUNE capturé**

Le défenseur a perdu ses 4 cartes...

### **Règle N° 3 → Memory Cards 2 à 4 joueurs**

Dans cette règle on Retourne les 24 cartes sur la Table Face Non visible.

**But du Jeu** : retrouver un maximum de Cartes par Paire

Une paire = 2 Formes identiques ou 2 Couleurs identiques.

le joueur qui obtient le moins de points a perdu

On peut Jouer aussi avec des Séries de 3 ou une série complète 4 cartes identiques.

Option : « Le NUL », pour ne pas être le *NUL* (on peut utiliser le terme que l'on veut)

Se joue à 4 joueurs : Ne pas finir 4<sup>ème</sup>.

Jeu par élimination : 1<sup>er</sup> joueur peut sortir en réalisant une série de 4 cartes identiques  
Forme ou Couleur.

2<sup>ème</sup> position, sortir en réalisant une série de 3

3<sup>ème</sup> position, sortir en réalisant une Paire.

4<sup>ème</sup> position, inconfortable, on reste seul face à sa nullité....

### **Règle N° 4 → DOMINO Cards 2 à 4 joueurs**

Distribution 4 cartes par Joueur.

**But du Jeu** : Se débarrasser de ses 4 cartes.

Les cartes non distribuées constituent la Pioche.

On retourne une carte du Paquet :

A tour de rôle on peut poser une de ses cartes sur l'un des 4 côtés de la carte retournée.

A condition d'avoir en commun ou la couleur ou la forme...

Et ainsi de suite pour les autres cartes, comme aux Dominos...

Quand un joueur est Bloqué, il pioche une nouvelle Carte et perd son tour même si la carte piochée est compatible avec les cartes posées.

Règle facile et recommandée aux tout jeunes pour les initier à l'univers de cirKle.

En effet , à partir de cette règle, il aura ensuite accès aux 110 règles connues à ce jour de l'ensemble des 10 versions de jeu CIRKLE

( CirKle 2 ,cirKle 4 , cirKleWOM, cirKle MIND, , cirKleKIDS, cirKle TOTEM, cirKle CARDS, DUO 228, cirKleWord R number, cirKle TOWER) ...

### **Règle N° 5 → Yam's CIRKLE 2 à 4 joueurs**

Voir Fiche téléchargeable sur SITE internet [www.1-2-3-games.com](http://www.1-2-3-games.com)

### **Règle N° 6 → « TAKTIKA » 2 joueurs**

Distribution 12 cartes par Joueur.

**But du Jeu** : Faire des séries de 4 ou 5 cartes

Règle intégrant une notion de Stratégie...

Après distribution aléatoire des 24 cartes, chacun des joueurs observent et classent ses 12 cartes en main par famille.

→ Les couleurs ensembles ou les formes ensembles

Le but est de récupérer en cours de partie des familles de cartes, les Noires, les cibles, les jaunes, les croix, etc ...

- Les Noires et les Cibles sont des familles de 4 cartes ,
- les Couleurs ou les Formes de 5 cartes.

A chaque tour, chacun des joueurs peut poser devant lui , 1 , 2, 3 ou 4 cartes  
Dès que la ou les cartes sont posées, l'autre joueur attaque avec les 4 Dés.

1 carte posée	=	1 lancé d'attaque
2 cartes posées	=	2 lancés d'attaque
3 cartes posées	=	3 lancés d'attaque
4 cartes posées	=	4 lancés d'attaque

Chaque carte prise par l'attaquant, ou conservée par le joueur en défense, est placée sur le côté **FACE VISIBLE**.

Dès qu'une carte sauvée ou prise permet de constituer une famille avec les autres cartes que le joueur a en mains, il annonce « Famille » et place sur le côté sa série de cartes pour son décompte final... Une famille de cible par exemple rapporte 80 pts.

**A chaque tour de jeu, les rôles attaquant , défenseur, sont alternés.**

Toutes les cartes en main devront ainsi pendant la première phase de la partie être risquée successivement par passe de 1,2,3 ou 4 cartes face à son adversaire, qui aura chaque fois l'occasion de récupérer des cartes adverses.

**Exemple de Tactique :**

- J'ai les 4 cibles en main lors de la distribution : conseil de jeu → risquer immédiatement 1 cible pour sauver la carte et annoncer après l'unique lancé adverse si la cible n'est pas prise, Famille de cibles et écarter ainsi grâce à la carte sauvée une famille de 4 cartes en se débarrassant des 3 cibles en main qui accompagne la carte sauvée. Le paquet dès lors face retournée, nous appartient.
- Autre exemple, j'ai les 3 noires en main, attendre sagement que l'autre joueur nous présente la carte noire sur une passe de 1, 2, 3 ou 4 cartes, pour l'attaquer avec les Dés ... Si l'adversaire commet l'erreur de présenter sa carte Noire sur une présentation de 4 cartes, j'aurai ainsi 4 lancés pour récupérer cette carte qui m'avantage...

**Lorsque toutes les cartes en main ont été présentées sur la table et jouées, les cartes n'ayant pas permis de constituer de famille sont reprises en main et la partie continue selon les mêmes règles.**

**Le nombre de Points détermine le gagnant.**

Si toutes les familles ne sont pas reconstituées , les cartes isolées sont comptabilisées en + des points familles...

**OPTION de Jeu dans cette règle : L'attaquant impose à son adversaire en défense, le nombre de cartes à présenter, en annonçant 1 , 2, 3 ou 4.**

Pour mettre la pression à son adversaire , il fera entendre les 4 Dés prêt à jaillir de sa Main chanceuse...

**Cette Option peut être décidée d'un commun accord en début ou cours de partie ...**

## VARIANTE de règles

### pour CIRKLE KIDS avec les éléments de jeux de DUO 228

De 2 à 6 joueurs, Durée 30 minutes

## PRINCIPE

On place sur la table de Jeu un Plateau de cirkle KIDS les 16 plots ( 4 cercles, 4 carrés, 4 croix , 4 triangles ) recouverts de leurs 16 chapeau.

**Important : Personne ne doit connaître la configuration sous le plateau...** On peut même mélanger les Plots recouverts sur le plateau en début de partie.

→ Car l'objectif est de mémoriser au fur et à mesure de la partie, la configuration cachée de 16 cases recouvertes de chapeaux de magicien, qui va se dévoiler case par case en cours de Jeu.

On place ensuite les 24 cartes de DUO (valeur de points cumulés 228) comme pioche disponible pour les joueurs.

## DEROULEMENT DU JEU

( pour déterminer qui commence chaque joueur tire une carte du paquet , plus forte carte commence, ex. une cible 20 pts )

Le premier joueur tire une carte de la réserve, ex. **ROND BLEU** valeur 9 pts... Pour acquérir cette carte et les points correspondants, le joueur doit soulever au hasard un chapeau. S'il fait apparaître un plot identique couleur ou forme, il gagne la carte et la place face visible devant lui. Ex . le joueur soulève un chapeau au milieu du plateau et fait apparaître une **CROIX BLEU**. Même couleur que carte tirée donc gain de la carte. Le chapeau est aussitôt replacé sur le plot.

Le second joueur tire la carte **CROIX VERTE**, il lui suffit dans ce cas de soulever le même chapeau que le premier joueur pour obtenir le gain de sa carte en main par la Forme **CROIX Verte**, le plot visible étant une **CROIX Bleu**.

Le premier joueur détient alors 9 pts, le second 5 pts voir tableau valeur de cartes dans le jeu... Etc ...

**Lorsqu'un joueur tire une carte qui ne correspond ni à la couleur, ni à la forme de sa carte tirée, il replace la carte sous le paquet et perd son tour.**

Enfin lorsque toutes les cartes ont été gagnées la partie s'arrête et on décompte les points des cartes pour connaître le vainqueur.

**Attention :** Un joueur qui détient une ou plusieurs Cartes, ne peut plus se servir du plot sur le plateau correspondant Forme + Couleur à sa carte, sinon il perd son tour et éventuellement restitue la carte dans le paquet. Exemple de notre Premier Joueur, il a gagné dès le premier tour une carte 9 pts **Rond Bleu**, dès qu'un joueur fera apparaître la case sur le plateau du **Plot Rond Bleu** , à lui de mémoriser cette position pour ne pas soulever le chapeau de cette position sous peine de perdre et son tour et sa carte, s'il on décide de jouer sévèrement avec cette option.

**Bonus :** Un joueur qui soulève un plot qui correspond Forme Couleur à sa carte, gagne par bonification la carte suivante. Attention dès lors cette case lui est interdite ...

C'est pour cette raison que les cartes doivent être toujours visibles de l'ensemble des joueurs...

**Cas des cibles et des Noires :** Une cible n'est acquise que par sa correspondance Couleur sur le Plateau, les Noires par la Forme, donc plus difficile à obtenir.

## **OPTION de jeu avec les 4 dés :**

Même principe, sauf que l'on ne sert plus des cartes, mais seulement des 4 dés.

Le but est de gagner un maximum de plots des 16 plots recouverts du plateau de Jeu.

A Chaque tour, un joueur lance les 4 Dés. Puis soulève au Hasard un chapeau. Si l'une des faces des 4 Dés lancés correspond par son symbole Forme Couleur , au Plot découvert , la pièce est retirée du Plateau et ainsi conservée par le Joueur. Le chapeau est remplacé ensuite sur la Case Vide.

*L'effort sera donc de repérer les Cases pleines , des vides et bien sûr d' être attentif aux tirages de ses Dés car 4 symboles possibles par Tour en jetant les Dés offrent de nombreuses combinaisons possibles pour récupérer un Plot.*

*Chaque Plot ayant une valeur + ou – Forte, mieux vaut récupérer les CERCLES qui valent 9 pts que des TRIANGLES qui ne rapportent que 3 pts.*

*Le vainqueur est non pas le joueur qui détient le + de Plots mais celui qui cumule le + de Points , en fin de partie.*

*4 cercles = 36 pts, 4 carrés = 28 pts, 4 croix = 20 pts, 4 triangles = 12 pts*

*On peut aussi, à définir en début de partie, déclarer vainqueur le joueur qui a rassemblé une famille, 4 jaunes , 4 Formes ou une série 4 différents (Forme OU Couleur)*

**OPTION applicable aussi lorsque l'on JOUE avec les CARTES.**

CIRKLE est un Concept JEU qui autorise en permanence ce type de règles passerelles d'une version à l' autre de nos Jeux, y compris dans les règles elles mêmes, comme un oignon dont chaque couche peut constituer une option de Jeu selon le TEMPS ou l' âge ou l'intellect des Joueurs , mais ce qui est sûr qu' elle que soit l' hétérogénéité du groupe de Jeu constitué une Règle commune sera toujours POSSIBLE, c'est le principe de BASE du concept CIRKLE.

Un Jeu, une règle adaptée à chacun, et simultanément des règles communes pour Tous ...

## Passerelle de règles entre cirKle KIDS et DUO 228

CirKleKIDS -DUO 228 sont des jeux conçus et réalisés par Patrick LATERRROT en collaboration avec Christian MOURA pour le design. Marque et modèle déposés. Tous droits réservés Patent N° 02 3 183 487.

→ règles recueillies lors des Salons de Jeux avec différentes familles de joueurs - Merci à Tous !

**Nombre de joueurs :** 4 à 6 joueurs      **Durée :** 20 minutes

### Préparation du jeu :

- 1 - Prendre le Plateau de cirKle KIDS, 16 plots recouverts par les 16 chapeaux préalablement mélangés afin qu'aucun joueur ne connaisse la configuration de départ.
- 2 - Prendre le paquet des 24 cartes de DUO (228 points au total + bonification)

**But du Jeu :** Récupérer des cartes compatibles avec les Plots sous les chapeaux par Forme et/OU Couleur et obtenir un maximum de points seul ou en équipe.

**Fin de partie :** lorsque la dernière des 24 cartes a été gagnée, on fait le décompte pour connaître LE ou LES vainqueurs. on peut jouer aussi en équipe 2 contre 2 ou 3 contre 3

**Déroulement du jeu :** Le premier joueur retourne une carte du Paquet (exemple : carte ROND → la carte ROND - VERT qui vaut 9 points)

Il a le droit de soulever un Chapeau sur les 16 se trouvant sur le Plateau de Jeu pour tenter de gagner cette carte → soit par La Forme → soit par la Couleur OU les 2.

**Premier cas :** il fait apparaître un ROND de n'importe quelle couleur = il gagne la carte  
il fait apparaître un plot VERT de n'importe quelle Forme = il gagne la carte

**Second cas :** il ne fait apparaître ni un ROND, ni un VERT, ex Chapeau du plot CROIX (Croix ou Bleu, non compatible avec la carte retournée) = il perd son tour et repose cette carte à la pioche puis joueur suivant ...

**Troisième cas :** il fait apparaître le Plot ROND identique Forme + Couleur à la carte tirée = il obtient en Bonus la carte suivante du Paquet puis Joueur suivant ...

→ **Joueur suivant**, il tire à son tour une carte du paquet puis soulève un chapeau... attention Lorsqu'un chapeau a été soulevé il faut attendre un tour complet avant de pouvoir le soulever à nouveau ... Il devra donc soulever un autre chapeau que celui du premier joueur...

**Case Bloquée :** Lorsqu'un joueur détient des cartes, les cartes doivent être toujours visibles par les autres joueurs. En effet, on ne peut plus soulever le chapeau du Plot ayant le symbole exact Forme+Couleur d'une carte détenue.

Si un joueur à son tour de jeu fait l'erreur de faire apparaître un plot identique à l'une de ses cartes acquises en cours de jeu, il perd son TOUR et doit rendre à la pioche la carte fautive. Ex je suis détenteur de la carte CARRE, je tire la Carte CROIX du paquet, et dans mon tour de jeu je soulève le chapeau faisant apparaître le Plot CARRE, je perds alors mon TOUR et redonne la carte CARRE à la pioche.

**Prendre la MAIN :** Si un joueur fait une erreur lors de son Tour, Ex il tire la carte TRIANGLE et soulève le chapeau du CARRE, le premier autre joueur qui frappe sur la Table peut prendre la main et va chercher alors ou du JAUNE ou du TRIANGLE ... S'il trouve, il gagne la carte du joueur en TOUR, Attention s'il fait lui aussi une erreur, il perd TOUTES ses CARTES.

→ Prendre la Main est une grosse prise de risque.

**Bonification :** Lorsque la partie est terminée (la dernière des 24 cartes vient d'être gagnée) on procède alors au décompte de points. Si un joueur ou son équipe a constitué en cours de Jeu, FAMILLE de cartes → Ex: les 4 noires, les 4 cibles ou les 5 d'une série de couleur ou de forme, → les points de la Famille sont doublés.