

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



2—4 joueurs.  
À partir 8 ans.



## Le jeu des cercles et des étoiles...

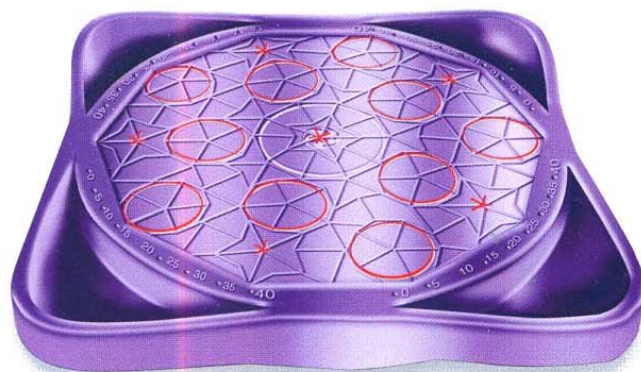
### BUT DU JEU

Les joueurs, à leur tour, posent une de leurs pièces sur le plateau à côté de la dernière pièce jouée (le « Leader »). Le premier joueur qui marque 40 points gagne la partie. La partie se termine également lorsqu'un joueur pose sa dernière pièce, ou lorsque aucune action de jeu n'est plus possible ; c'est alors le joueur ayant le plus de points qui gagne.

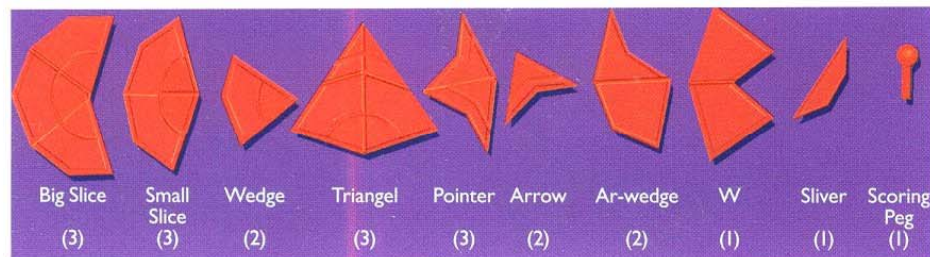
Les points sont marqués en formant des cercles et des étoiles.

### CONTENU

Un plateau, composé d'une surface de jeu centrale et, pour chaque joueur, d'un compartiment de rangement et d'une piste de marquage des points. 4 ensembles de pièces de plastique. Chaque ensemble est constitué de 20 pièces et d'un pion marqueur.



Il y a dix cercles et six étoiles sur le plateau



### MISE EN PLACE

Positionner le plateau de manière à ce que chaque joueur soit en face d'un compartiment de rangement. Chaque joueur choisit sa couleur, place le pion marqueur dans le trou « 0 » de sa piste de marquage des points et étale ses pièces sur la table (c'est plus pratique, pour visualiser les pièces restant à jouer).

### COMMENT JOUER

Le joueur le plus jeune commence et pose une pièce. Tout ou partie de la première pièce posée doit se trouver à l'intérieur du cercle central ou de l'étoile centrale.

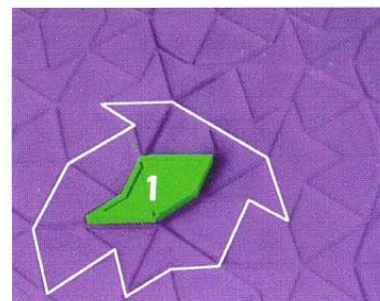
Les pièces doivent s'emboîter parfaitement dans les rainures du plateau. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.



Le cercle central et l'étoile.

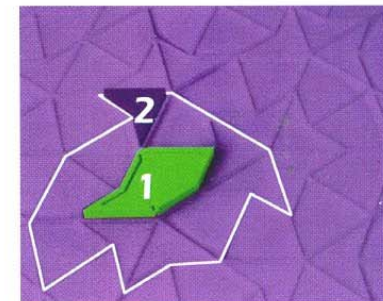
- **SUIVRE LE LEADER.** La seule contrainte, lorsqu'on pose une pièce, **est qu'elle touche la pièce posée précédemment** (le Leader). Un exemple :

Le joueur vert  
joue en premier

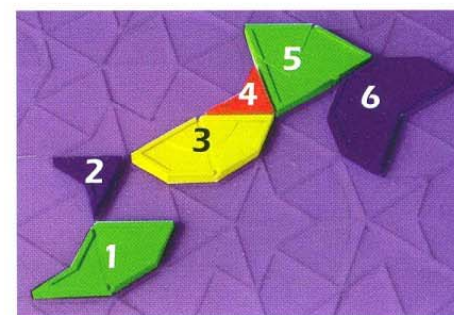


Tous les emplacements à l'intérieur de la ligne blanche touchent la pièce verte.

Le joueur violet joue ensuite.  
La pièce violette touche la verte.



La pièce violette devient le nouveau Leader.



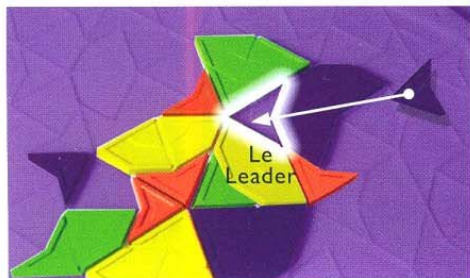
Les quatre pièces suivantes « suivent » le Leader, comme illustré ci-dessus.

Les pièces peuvent se toucher par un côté, ou simplement par un point (un coin), comme la pièce violette n°2 dans l'illustration ci-dessus.

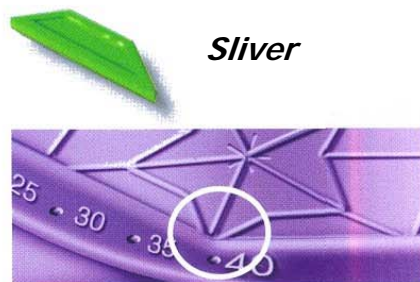
## REJOUER

Il y a trois façons d'avoir le droit de rejouer :

1. Poser une pièce sur un emplacement totalement entouré de pièces posées.
2. Placer une pièce qui termine l'étoile centrale.
3. Poser le premier « Sliver » (la pose des Slivers suivants ne donnera pas droit à un tour supplémentaire). Note : les deux emplacements des « Slivers » adjacents à une étoile se touchent par un coin.



Si le joueur violet joue ici, il aura le droit de rejouer, car tous les emplacements adjacents sont remplis.



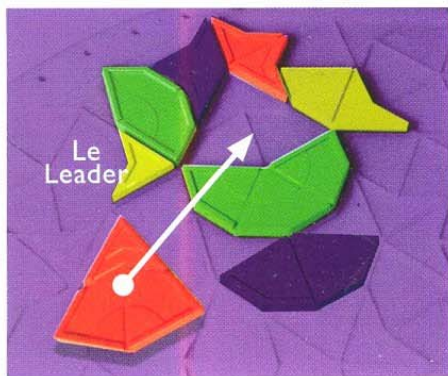
Ces deux emplacements sont adjacents.

Lorsque vous rejouez, placez une de vos pièces n'importe où, mais à condition de toucher une pièce quelconque déjà posée. Cette pièce devient le nouveau Leader. Rejouer offre souvent une belle opportunité de marquer des points.

## MARQUAGE DES POINTS

Lorsqu'une figure (cercle ou étoile) est complétée, la couleur dominante sur la figure marque 10 points. Le joueur concerné déplace d'autant son pion marqueur. Chaque figure est composée de 5 segments (et chaque pièce est constituée de 1, 2 ou 3 segments).

5 points sont accordés au joueur qui termine la figure, mais sur une même figure, un joueur ne peut pas cumuler 10 et 5 points (une figure ne peut pas rapporter plus de 10 points).



Le joueur rouge va marquer quinze points : 10 pour sa couleur dominante dans l'étoile, et 5 pour le cercle qu'il termine. Le joueur vert marque 10 points car sa couleur domine dans le cercle. Le joueur violet ne marque rien pour ses 2 segments dans l'étoile.

Note : Si deux joueurs ont chacun 2 segments de leur couleur sur une figure terminée, les 10 points ne sont pas accordés. Seuls les 5 points pour le joueur qui termine la figure sont donnés.

## PASSER SON TOUR

Passer son tour celui qui ne peut pas poser une de ses pièces (parce que les rainures autour du Leader sont incompatibles avec les pièces restant à jouer). La partie se termine si tous les joueurs doivent passer leur tour.

## FIN DE LA PARTIE / LE VAINQUEUR

- Dès qu'un joueur marque 40 points, la partie s'arrête et il est le vainqueur.
- Si aucun joueur n'atteint les 40 points, la partie se termine ou bien lorsqu'un joueur pose sa dernière pièce, ou bien lorsque tous les joueurs doivent passer leur tour.
- Le joueur qui pose sa dernière pièce obtient 10 points de bonus.
- Le joueur au score le plus élevé gagne. En cas d'égalité, est vainqueur celui à qui il reste le plus de pièces non jouées. Si l'égalité subsiste, les joueurs sont ex aequo.

## VARIANTES

Les 10 emplacements autour de l'étoile centrale forment une figure appelée le Cercle Central. Dans cette variante, 15 points sont accordés au joueur dominant dans le Cercle Central, à condition que la figure soit totalement remplie. 5 points sont également accordés au joueur qui termine cette figure.

Pour une partie plus longue, jouez plusieurs manches, jusqu'à totaliser 100 points

## CONSEILS UTILES

Vous découvrirez beaucoup d'astuces par vous-mêmes en jouant à CirKis, mais il y a quelques trucs utiles à savoir.

1. Vos pièces de 3 segments de cercle sont très utiles. En poser une dans un cercle vous assurera 10 points quand le cercle sera terminé.
2. Les étoiles rapportent plus difficilement des points, car aucune pièce seule ne peut dominer une étoile. Lorsqu'une étoile est partiellement remplie par 2 segments d'une couleur et 2 segments d'une autre couleur, vous pouvez marquer 5 points en terminant l'étoile avec un segment, et les deux couleurs à égalité ne marqueront rien.
3. Avant de terminer une figure et marquer 5 points tout en offrant 10 points à l'adversaire dominant, assurez vous bien d'être plus près de la victoire que cet adversaire.
4. Ne laissez pas à un adversaire ayant 35 points la possibilité de marquer 5 points en finissant une figure. Cela lui ferait gagner la partie (à moins qu'un autre joueur n'atteigne 40 points du même coup).
5. Il est sage de conserver vos « Arrows » et vos « Wedges » le plus longtemps possible.
6. Si vous cherchez à rejouer, jouez plutôt sur les bords du plateau, là où il y a moins d'espaces adjacents.



CIR KISTM is a trademark of Winning Moves Inc. All Rights Reserved.  
© 2009 Winning Moves Inc. All Rights Reserved. Danvers, MA 01923, USA.

Winning Moves France  
16 rue de Fontenay — 94300 Vincennes — [www.winning-moves.fr](http://www.winning-moves.fr)