

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion 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 Lyon ou Châlon-sur-Saône, 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 *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



COMBAT SINGULIER

Durée 15 minutes ; 5 ans et + ; 2 joueurs.

But : RÉCUPÉRER une série de pièce complète, forme ou couleur. Sans le Dé.

Placez au hasard toutes les pièces sur le plateau de jeu, puis recouvrez-les rapidement avec les chapeaux, sans mémoriser les emplacements des pièces.

A son tour de jeu, chaque joueur soulève *successivement* 4 chapeaux :

S'il découvre une série complète, il gagne le combat.

Dans tous les autres cas, il remet les chapeaux en place et c'est au tour de son adversaire de jouer.

A chaque instant, soyez attentifs à ce que vous montrent votre partenaire lorsqu'il se trompe, et profitez-en !

MÉMOIRE D'ÉLÉPHANT

Durée 15 minutes ; 5 ans et + ; 2 joueurs.

But : SE DÉBARRASSER DE 8 pièces , puis en RÉCUPÉRER 8 par paires.

Chaque joueur prends possession de 8 pièces, puis on recouvre le plateau de jeu avec les chapeaux.

A son tour de jeu, chaque joueur va :

- Se débarrasser d'une pièce

Il choisit une de ses pièces, qu'il doit remettre à sa place sur le plateau de jeu. Il soulève un seul chapeau:

Si la pièce choisie est représentée sur la case découverte, il s'en débarrasse, et remet le chapeau en place. En cas d'erreur il remet simplement le chapeau en place et passe son tour .

Où:

- Récupérer une paire de pièces

Dés qu'une paire de pièces est disponible sur le plateau de jeu, n'importe quel joueur peut la récupérer à son tour de jeu; le joueur soulève simultanément 2 chapeaux; s'il découvre une paire de pièces, il la récupère et remet les chapeaux en place. Les pièces récupérées sont acquises, et ne sont pas remises en jeu.

En cas d'erreur il remet simplement le chapeau en place et passe son tour .

OPTIONS DE JEU: A VOUS DE JOUER !

Pour profiter pleinement de CirKle Kids, *le couteau suisse des jeux de mémoire*, nous vous incitons à inventer la manière de jouer qui vous plait !

Inspirez vous des règles proposées, et imaginez de nouvelles manières d'utiliser ce matériel de jeu conçu pour réjouir les petits, et même les plus grands !

Par exemple, à chaque tour de jeu, quelle que soit la règle du jeu choisie, vous pouvez faire pivoter le plateau de jeu d'1/4 de tour, d'1/2 tour, décider d'une pénalité lorsqu'un joueur commet deux erreurs successives, etc.

CIRKLE KIDS

Y'en a sous le chapeau !

Jeu de mémoire & de déduction



Retrouvez tous les jeux de la gamme CirKle sur le site:

www.1-2-3-games.com

Contact: 123games@wanadoo.fr

123TOM, 4 Rue St Georges 69005 Lyon

04 69 16 29 44

lesterritoires@gmail.com

Vous êtes en possession d'un jeu composé d'un matériel simple :
Un plateau de jeu de 16 cases, représentant chacune des 16 pièces.
16 pièces de jeu, en 4 familles de 4 formes, en 4 couleurs.

Un Dé de jeu, numéroté de 1 à 3, et portant un chapeau de magicien sur ses trois autres faces.

Ce Dé est utilisable dans chaque règle du jeu ; lorsqu'un joueur tire un chiffre au jet de dé, il passe son tour, et le dé, au joueur désigné par le chiffre : 1 va au 1^{er} joueur suivant, 2 va au 2^d joueur suivant, 3 va au 3^{eme} joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre ; lorsqu'un joueur tire un chapeau, il a l'obligation de jouer son coup.

Le matériel de jeu est fait pour jouer de plusieurs manières possibles, en mettant à rude épreuve votre mémoire et votre sens de l'observation !

Nous vous proposons plusieurs règles du jeu, et vous invitons à en inventer de nouvelles !
Bonnes Parties !

LA BONNE PAIRE

Durée 15 minutes ; 7 ans et + ; 2 à 4 joueurs.

But : RÉCUPÉRER un maximum de pièces par paire. Avec ou sans le Dé.

- 2 joueurs : Au moins 9 pièces.
- 3 joueurs : Au moins 7 pièces.
- 4 joueurs : Au moins 5 pièces.

Une paire de pièce peut être composée de 2 pièces de même forme, ou de même couleur. Placez au hasard toutes les pièces sur le plateau de jeu, puis recouvrez-les rapidement avec les chapeaux, sans mémoriser les emplacements des pièces.

A son tour de jeu, chaque joueur soulève *successivement* 2 chapeaux :

- s'il découvre une paire de pièces, il les retire du plateau et les conserve, puis replace les chapeaux sur les cases vides. On passe alors au joueur suivant.
- S'il découvre deux pièces de forme ou couleur différentes, il les recouvre avec les chapeaux et on passe au joueur suivant.
- S'il découvre une case vide, le joueur remet le chapeau en place et passe son tour ; s'il possède une pièce représentée sur cette case, il la perd, et la replace sur le plateau de jeu avant de remettre les chapeaux en place. On passe alors au joueur suivant.

A chaque instant, soyez attentifs à ce que vous montrent vos partenaires, et mémorisez petit à petit les emplacements des pièces ... et les emplacements vides, pour ne pas perdre vos gains !

- Pour jouer avec les tout petits (3 à 6 ans), on laisse les cases apparentes dès que l'on prélève les pièces.

LA PIÈCE MAUDITE

Durée 15 minutes ; 7 ans et + ; 2 à 4 joueurs.

But : NE PAS DÉCOUVRIR la 3eme pièce d'une même série de forme ou de couleur. Le dernier joueur à rester en jeu gagne la partie. Avec ou sans le Dé.

Placez au hasard toutes les pièces sur le plateau de jeu, puis recouvrez-les, après avoir mémorisé au mieux les emplacements des pièces.

- A son tour de jeu, chaque joueur retire 1 chapeau et le pose à côté, laissant une pièce apparente sur le plateau.
- Lorsqu'un joueur découvre la 3eme pièce d'une série apparente, forme ou couleur, il est é-li-mi-né sur le champ !
- La 4eme pièce d'une série apparente n'est pas éliminatoire.

LA TRIPLLETTE

Durée 20 minutes ; 8 ans et + ; 2 à 4 joueurs.

But : RÉCUPÉRER 9 pièces par séries de 3, forme ou couleur identique. Avec ou sans le Dé.

Placez au hasard toutes les pièces sur le plateau de jeu, puis recouvrez-les rapidement avec les chapeaux, sans mémoriser les emplacements des pièces.

A son tour de jeu, chaque joueur soulève *successivement* 3 chapeaux :

- s'il découvre une Triplette (3 pièces de même forme ou couleur), il la retire du plateau et la conserve, puis replace les chapeaux sur les cases vides. On passe alors au joueur suivant.
- S'il découvre deux pièces de forme ou couleur différentes, il les recouvre avec les chapeaux et on passe au joueur suivant.
- S'il découvre une case vide, le joueur remet tous les chapeaux soulevés en place et passe son tour ; s'il possède une pièce représentée sur cette case, il la perd, et la replace sur le plateau de jeu avant de remettre les chapeaux en place. On passe alors au joueur suivant.
- S'il découvre deux pièces identiques, mais se rend compte (en observant les pièces en possession des autres joueurs) qu'il ne pourra pas réaliser une triplette, il peut remettre les chapeaux en place et passer son tour.
- Pour jouer avec les tout petits (3 à 6 ans), on laisse les cases apparentes dès que l'on prélève les pièces.

ON RANGE TOUT À SA PLACE !

Durée 20 minutes ; 5 ans et + ; 2 à 4 joueurs.

But : SE DÉBARRASSER DE SES PIÈCES en les remplaçant sur le plateau de jeu, sur les cases qui les représentent. Avec le Dé.

Les joueurs mémorisent au mieux les cases du plateau de jeu, puis on les recouvre avec les chapeaux, les pièces mises de côté. Chaque joueur choisit les pièces qu'il conserve devant lui :

- 2 joueurs: 8 pièces chacun
- 4 joueurs: 4 pièces chacun

A son tour de jeu, chaque joueur lance le dé ; s'il tire un chapeau au dé, le joueur soulève un chapeau de son choix sur le plateau de jeu :

- Si la case est vide, le joueur en possession de la pièce représentée sur la case découverte s'en débarrasse, puis la recouvre avec le chapeau. Attention ! A chaque erreur, un autre joueur se débarrasse d'une de ses pièces !
- Si la case est occupée par une pièce, le joueur passe son tour.

C'EST QUI LE COUILLON ?

Durée 20 minutes ; 5 ans et + ; 4 joueurs. Avec ou sans le Dé.

Les joueurs devront récupérer des séries de pièces ; celui qui n'y parviendra pas sera le Couillon de la partie !

Il faudra récupérer successivement et dans cet ordre :

- Une série de 4 pièces formes ou couleur
- Une série de 3 pièces formes ou couleur
- Une paire de pièces formes ou couleur

Lorsqu'un joueur a récupéré une de ces trois séries, il est tiré d'affaire. L'un des joueurs ne récupérera aucune série ... et sera le perdant de la partie.



CirKle-DUO 228 est un jeu conçu et réalisé par Patrick LATERROT en collaboration avec Christian MOURA pour le design. Marque et modèle déposée. Tous droits réservés Patent N° 02 3 183 487

Extension pour cirKLE KIDS → DUO 228

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

CONTENU

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

Valeur des CARTES :

Cible = 20 pts, Noire = 13 , Cercle = 9 , Carré = 7 , Croix = 5 , Triangle = 3

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 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.