




## Contenu

- 5 règles de jeu
- 110 cartes :
  - 96 cartes : 4 séries différenciées par un liseré pastel et composées chacune de 5 cartes (triangle, croix, carré, rond, cible) déclinées en 5 groupes de couleurs vives sauf en ce qui concerne la cible qui n'existe pas en noir.
  - 4 cartes mémo • 1 carte explicative sur le concept **ERGOMIA** • 3 cartes de présentation de la société 123 Games
  - 6 cartes découverte concernant la gamme de jeux CIRKLE.

## Hiérarchie de base

Avec la gamme CIRKLE, jouez avec différentes formes et couleurs qui utilisent une hiérarchie basée sur 2 critères :

- La couleur : Plus faible  Plus fort
  - La forme : Plus faible  Plus fort
- Puissance des cartes tout en respectant toujours le critère forme ou couleur :
- 
- Dans certaines règles la cible change de hiérarchie.

Pour départager des cartes entre elles, vous utilisez en premier la couleur puis, dans une même couleur, la forme.

## CIRKLE Bataille

**But du jeu :** Récupérer toutes les cartes des adversaires.

**Attention ! Respecter la hiérarchie de base**

Le donneur mélange les cartes et distribue 20 cartes à chaque joueur, le reste du paquet devenant la réserve.

Chaque joueur regarde ses cartes et les met dans l'ordre qu'il préfère puis en fait un paquet qu'il pose devant lui, dos visible : la partie peut commencer.

Le premier joueur retourne sa première carte et la pose devant lui. Le joueur situé à sa gauche a 2 choix : soit poser aussi sa première carte, soit poser une carte tirée de la réserve devant lui et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs autour de la table aient une carte les représentant.

Le joueur qui a la plus forte carte remporte le pli sauf si la carte posée devant lui est une carte tirée de la réserve : il met alors toutes les cartes sous le tas de la réserve. Si 2 cartes ou plus sont identiques, et même s'il existe sur la table une carte plus forte, il y a "bataille" entre elles. Les joueurs en bataille placent 2 cartes de leur paquet à l'envers sur leur carte puis en replacent 1 à l'endroit. S'il n'y a pas de nouvelle "bataille", le plus fort de tous les joueurs remporte toutes les cartes sauf si la carte posée face visible devant lui est une carte tirée de la réserve : il met alors toutes les cartes sous le tas de la réserve.

Si un joueur n'a plus de carte en main au cours d'une "bataille", il doit en reprendre autant que nécessaire de la réserve.

Puis c'est au joueur le plus fort de commencer le tour suivant et ainsi de suite.

Le joueur ayant récupéré toutes les cartes des autres joueurs a gagné (réserve exclue).

## CIRKLE Poursuite

**But du jeu :** Se débarrasser de toutes ses cartes en terminant par une carte CIBLE.

**Attention ! la hiérarchie de base des cartes n'est pas prise en compte dans ce jeu.**

Le donneur mélange les cartes et distribue 12 cartes à chaque joueur puis place le reste du paquet au centre : c'est la réserve. Puis le donneur retourne 1 carte et la place à côté de la réserve.

Le joueur placé à la gauche du donneur doit recouvrir, à l'aide de l'une de ses cartes, la carte placée au centre avec laquelle elle doit avoir en commun, soit sa couleur soit sa forme. Les joueurs suivants jouent de même en tenant toujours compte de la carte qui vient d'être posée au dessus du paquet central.

Exemple : si  alors on peut poser soit  soit 

Lorsqu'un joueur n'a pas de carte compatible avec la dernière posée sur le paquet, il doit piocher une nouvelle carte dans la réserve et passer son tour.

Lorsqu'un joueur pose une carte noire de même forme que la carte posée au centre, il lance une attaque.

Le joueur suivant a trois possibilités de réponse : 1) il joue une carte noire 2) il contre avec une cible et dans ce cas le joueur ayant démarré l'attaque doit prendre toutes les cartes placées sous la cible 3) il n'a ni noire, ni cible : il pioche 3 cartes.

Si le joueur suivant se trouve dans le même cas, il doit piocher 3 cartes de plus que le joueur précédent. !!!!!

Pour gagner il faut impérativement terminer par une carte CIBLE de même couleur que la carte retournée au centre.

On peut aussi poser sa dernière carte CIBLE sur une attaque de carte NOIRE en fin de partie.

Remarque : Si la réserve est épuisée, retourner le pot en laissant la dernière carte.



## CIRKLE Contrat (suite)

Une fois les 12 plis ramassés (cf "Le déroulement du jeu"), il ne reste plus qu'à contrôler que le preneur a bien respecté son contrat en comptant les points acquis grâce aux cartes qu'il a gagnées.

### Décompte des points :

Selon que le preneur :

- 1) a rempli son contrat : il multiplie les points qu'il devait faire pour remplir son contrat (et non le total des points qu'il a réalisés) par le nombre d'adversaires x2 si c'est un jeu par équipes, x3 si c'est un jeu individuel.
- 2) n'a pas rempli son contrat : les adversaires gagnent chacun les points que le preneur aurait dû faire...

Au début d'une manche, les joueurs s'entendent sur un total de points à atteindre et le premier (ou l'équipe) qui l'atteint gagne. Il est possible d'organiser aussi des tournois composés de plusieurs manches...

## CIRKLE Poker

Basé sur le principe du Poker, il se joue de 2 à autant de joueurs que l'on veut.

Tout au long de cette règle nous parlons de "mise" et de "jetons" (libre à vous de jouer autre chose ou d'inscrire les scores sur une feuille). Les mises diminuent votre capital de départ alors que les parties gagnées vous permettent de l'augmenter. Il est bien évident qu'au début du jeu tous les joueurs commencent avec le même capital.

### Déroulement de la partie :

Pour débiter le jeu, tous les joueurs font impérativement une mise de base qui sera la même pour tous et qui sert à constituer le pot. Le pot augmente au fur et à mesure des tours de mises finalisées. Par exemple, si chaque joueur mise 1 jeton, et qu'il y a 5 joueurs, le pot sera de 5 jetons

**Etape 1** - Après mélange du jeu de carte, le "donneur" distribue 2 cartes à chaque joueur.

*Remarque : le donneur reste le même tout au long de la partie mais change à chaque nouvelle partie.*

**But du jeu :** Réaliser la combinaison la plus forte avec les cartes en sa possession et les 5 cartes qui vont être posées progressivement sur la table ou faire abandonner les autres joueurs par le truchement des mises. Toute la tactique du jeu est de détenir ou de faire croire que l'on possède la plus forte combinaison par rapport aux autres joueurs. La seule limite à l'escalade des mises correspond au capital que possèdent les joueurs.

Chaque joueur évalue les possibilités qu'il a de réaliser l'une des combinaisons décrites à la fin de cette règle avec les 5 cartes qui sont progressivement posées sur la table. Il s'agit d'évaluer ses chances, de parier sur elles, et c'est là tout le plaisir de ce jeu. Pour concrétiser l'évaluation faite par chaque joueur, chacun va soit miser soit abandonner; le joueur à gauche du donneur commence.

### Le jeu de la mise

Les joueurs ont plusieurs choix à chaque tour de mise :

- Si le joueur est le premier à miser et qu'il veut continuer la partie : il fait une mise pouvant aller au minimum de la mise de base que l'on a utilisée pour la constitution du pot au départ du jeu (dans notre exemple : 1 jeton) jusqu'au maximum de la totalité du pot du moment (dans notre exemple et seulement au premier tour, le maximum sera de 5 jetons).
  - Si un autre joueur a déjà misé et que l'on veut suivre : il met la même mise ou complète sa mise déjà posée afin d'atteindre la mise la plus haute d'un autre joueur.
  - Si un autre joueur a déjà misé et qu'il veut surenchérir : il met une mise plus haute ou complète sa mise déjà posée afin de dépasser la mise la plus haute d'un autre joueur.
- Attention ! on ne peut pas dépasser la valeur du pot.*
- Si le joueur préfère voir les autres mises avant de miser lui-même ou de continuer à miser : il dit "parole", dans ce cas il ne mise rien de suite. Lors du tour suivant il doit mettre obligatoirement la mise maxi ou compléter sa mise déjà posée, afin d'atteindre la mise la plus haute posée par un autre joueur. Si tout le monde dit "parole", la partie est arrêtée et le pot se rajoute au pot de démarrage de la partie suivante.
  - Si le joueur estime qu'il ne peut rien faire avec son jeu alors il dit "je passe" ; dans ce cas, le joueur abandonne la partie et perd tout ce qu'il a déjà misé.

On fait autant de tours de table que nécessaire pour que les joueurs voulant surenchérir le fassent et que ceux qui veulent suivre puissent le faire. Lorsque tous les joueurs qui veulent continuer ont mis la même mise sur la table, on ajoute celle-ci au pot et l'on passe à l'étape suivante.

*Remarque : • Si un joueur a surenchéri et que personne ne veut le suivre, il remporte le pot et les mises de la table ; toutes les cartes sont ramassées sans être dévoilées à tout le monde. • Si un joueur n'a pas assez de capital pour miser, il dépose tout son capital restant sur la table et annonce "tapis". Dans ce cas seulement, les joueurs encore en jeu ajustent leurs mises par rapport à la mise du joueur ayant demandé le tapis. Le donneur pose alors les cartes restant à poser si elles ne sont pas toutes les 5 sur le tapis et l'on regarde quel est le joueur ayant la combinaison la plus forte pour désigner le gagnant.*

**Etape 2** - Le donneur place 3 cartes faces visibles au centre du tapis. Les joueurs peuvent donc essayer d'imaginer les combinaisons possibles avec leurs 2 cartes en main et les 3 cartes de la table sachant qu'il reste encore 2 autres cartes à découvrir. De nouveau, les joueurs entament le jeu de la mise avant de passer à l'étape 3.

**Etape 3** - Le donneur place une quatrième carte avec les 3 cartes déjà posées sur le tapis. Il ne reste donc plus qu'une carte inconnue pour révéler vraiment si l'on possède la combinaison la plus forte. Le côté "bluff" du jeu commence réellement à prendre de l'importance et peut permettre de gagner par abandon des autres joueurs. De nouveau, les joueurs entament le jeu de la mise avant de passer à l'étape 4.

**Etape 4** - Le donneur tire la cinquième et dernière carte qu'il place sur le tapis avec les 4 autres ; Il ne reste plus qu'à convaincre ou se laisser convaincre de la force des cartes en main. De nouveau, les joueurs entament le jeu de la mise avant de passer à l'abaissement des cartes en main s'il reste encore plusieurs joueurs. Le joueur ayant la combinaison la plus forte remporte le pot contenant toutes les mises depuis le début de la partie.



## CIRKLE Contrat

Le jeu se joue à 4 joueurs en individuel ou par équipes placées en alternance ( Nord-Sud et Est-Ouest)

**But du jeu :** Prendre la main en faisant la meilleure annonce, puis faire un maximum de plis pour remplir son contrat. A chaque partie correspond un contrat différent. Le jeu se compose de plusieurs parties qui forment une manche.

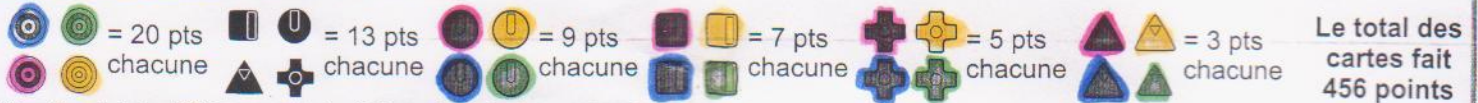
Chaque joueur reçoit une carte mémo de couleur différente. Cette couleur est importante pour connaître la puissance de son jeu : en cas d'égalité, est maître le joueur dont la couleur de la carte en jeu correspond à celle de sa carte mémo.

Ce jeu utilise 48 cartes qu'il faut prendre dans les 96 cartes. Dans chaque couleur : Vert, Bleu, Jaune, Mauve et Noir récupérer : 2 cercles, 2 carrés, 2 croix, 2 triangles, 2 cibles (hors cibles noires).

Remarque : le liseré de couleur n'a aucune importance.

Le donneur distribue 6 cartes par paquets de 3 à chaque joueur et retourne 1 carte au centre.

### Valeur des cartes et leur hiérarchie :



Attention ! à la différence de la hiérarchie de base, les formes noires sont les plus fortes.



On est toujours obligé de fournir la couleur demandée et si possible avec une carte plus forte ; si l'on n'a pas la couleur, on doit couper avec une noire même si une coupe a déjà été faite par une noire d'une force supérieure et même si c'est son partenaire qui tient. Si l'on n'a ni la couleur, ni une noire, alors on a le droit de se défausser d'une autre carte.

Dans un pli, lorsque 2 cartes identiques sont posées et qu'elles sont les plus fortes du pli, on applique ces règles :

1) la couleur de l'une des cartes correspond à la couleur de la carte mémo de son joueur = le pli revient à celui-ci.  
2) les 2 cartes correspondent à la couleur de la carte mémo de leur joueur respectif = le pli revient au joueur ayant la main ou à celui qui appartient à l'équipe ayant la main, sinon c'est le dernier joueur ayant posé l'une des cartes en double qui remporte.

3) la couleur des 2 cartes ne correspond à aucune des couleurs des cartes mémo de leurs joueurs respectifs = c'est le dernier joueur ayant posé l'une des cartes en double qui remporte.

Quelques exemples du principe du jeu en images :

COULEUR DE LA CARTE MEMO DE CHAQUE JOUEUR

1

2

3

4

Pour des raisons pratiques ce sera toujours le joueur N° 1 qui a la main

1 2 3 4 2 4 2 4 4 1 4 4 1 4 3

4 3

ATTENTION JEU PAR ÉQUIPES LE JOUEUR GAGNANT CHANGE

### Déroulement du jeu :

Chaque joueur a 6 cartes en main.

Le joueur le plus fort lors des annonces prend la carte retournée sur la table puis pioche 2 autres cartes ; il a alors le droit d'échanger 1 ou 2 des cartes qu'il vient de tirer avec d'autres de la pioche mais seulement 1 fois ; les cartes rejetées retournant dans la pioche. A ce moment-là, le preneur a le droit de surenchérir sur son annonce puis la pioche est mélangée et le donneur distribue 6 cartes aux autres joueurs et 3 cartes au preneur.

Le preneur a la main et joue en premier.

Le premier pli, cartes " retournées ", est toujours pour le preneur (on ne voit pas ce que les joueurs posent). Les joueurs doivent se défausser d'une carte au choix, seul le preneur peut regarder le pli.

Le preneur a encore la main au deuxième tour. Attention ! Ne pas oublier les règles en cas de double.

C'est à celui qui remporte le pli d'avoir la main et ainsi de suite pour les 10 derniers plis.

### Annonces :

Le but de l'annonce est d'arriver à prendre la main grâce aux surenchères, tout en respectant le nombre de points minimal attribué à chaque contrat. Le premier joueur à gauche du donneur prend la parole.

Ayant estimé le nombre de points qu'il peut réaliser (tout en se rappelant qu'il faut prendre en compte la carte posée sur la table plus deux autres cartes), il annonce le type de contrat qu'il veut réaliser. Lorsqu'un joueur ne veut pas parler, il dit "je passe", puis c'est au joueur suivant. Il est bien évident que l'on a seulement le droit d'annoncer un contrat plus fort que celui déjà annoncé. Attention ! un joueur ayant "passé" n'a plus le droit de parler.

Les contrats : Petite (230 points) < Pousse (280 points) < Garde (330 points) < Tenue (360 points) < Maxi (430 points)

Lorsque les joueurs ne peuvent ou ne veulent plus parler, soit parce que le contrat Maxi a été atteint soit parce que plus personne ne veut surenchérir, alors le joueur ayant annoncé le contrat le plus fort devient le preneur. Il prend la carte visible sur la table et 2 autres cartes dans la pioche. Attention ! ne pas oublier qu'il a le droit d'échanger ses cartes (cf ci-dessus).

Une fois que le preneur a regardé les 9 cartes qu'il a en main, et avant de distribuer le reste des cartes, il a la possibilité de changer de contrat, mais seulement pour un contrat supérieur.

Remarque ! si tous les joueurs passent au premier tour, on recommence la partie après avoir mélangé toutes les cartes.



## CIRKLE Poker (suite)

La partie terminée, chacun voit son capital de départ augmenter ou diminuer.

**Combinaisons gagnantes** classées dans l'ordre croissant.

Le gagnant est celui qui a la combinaison la plus forte (cf " Rappel de la hiérarchie" ou " Hiérarchie de base").

S'il y a une égalité pour la combinaison la plus forte alors les gains sont partagés entre les joueurs les possédant.

**Une paire de même forme ou couleur** > Pour la puissance de cette combinaison, tenir compte de la carte la plus haute

**Deux paires** > Les paires ne sont pas forcément identiques; pour la force de cette combinaison, tenir compte de la paire la plus forte et si égalité comparer la deuxième paire.

**Brelan** > 3 cartes identiques soit par la forme soit par la couleur; pour la puissance de cette combinaison, tenir compte de la carte la plus haute comme pour la paire.

**Suite** > 2 suites sont possibles : soit 4 couleurs différentes, soit 4 formes différentes; une suite de formes est plus forte qu'une suite de couleurs.

**Full** > Combinaison d'une paire et d'un brelan; pour connaître sa force, on compare d'abord le brelan puis, si nécessaire, la paire.

**Suite royale** > 2 suites sont possibles : soit 4 couleurs différentes plus une carte cible, soit 4 formes différentes plus une carte cible. La couleur de la cible donne la force de cette combinaison en cas d'égalité.

**Carré** > 4 cartes identiques soit par la forme soit par la couleur.

**Carré majeur** > 1 carré plus 1 cible, la couleur de la cible donne la force de cette combinaison en cas d'égalité.

**Flush** > 4 cartes identiques en forme et couleur.

**Flush royal** > 5 cartes identiques en forme et couleur ou 5 noires de n'importe quelle forme; la couleur donne la force de cette combinaison.

**Carré royal** > 5 cibles de n'importe quelle couleur, ils ont tous la même valeur.

### Rappel de la hiérarchie

La couleur est plus faible que les formes. Les formes noires sont plus fortes que les formes de couleur mais moins que les cibles. La cible verte est donc la plus forte des cartes et le triangle mauve la moins forte.



## CIRKLE Naval

Jeu de tactique et de mémoire qui se joue de 2 à 4 joueurs.

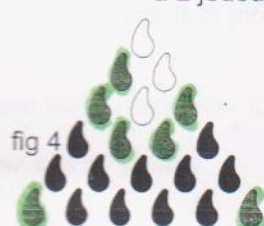
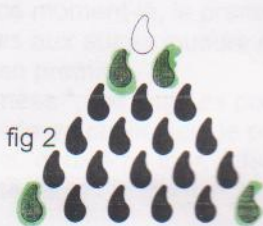
**But du jeu :** retourner la carte cible de son ou ses adversaires pour le ou les éliminer. Le dernier joueur ayant sa carte cible cachée a gagné.

Chaque joueur prend 24 cartes ayant la même couleur de liseré dans la totalité du paquet. Puis enlève 3 cartes "cible" pour ne garder en main que 21 cartes. Il dispose ses cartes en pyramide, faces cachées, devant lui en élaborant une stratégie de jeu et sans oublier de se rappeler leur disposition.

**Règle du jeu :** Chaque joueur a devant lui une pyramide comportant 21 cartes. Le joueur qui a la main choisit une carte de sa pyramide. Si aucune carte de sa pyramide n'est manquante, il doit en choisir seulement une située dans l'un des trois angles (fig 1). Si une carte de sa pyramide est manquante, il a le choix d'en choisir une à proximité de l'espace vide réalisé (fig 2 / fig 3 / fig 4).



Placement des cartes à 2 joueurs



Exemple de progression. Les cartes manquantes sont blanches et les cartes pouvant être choisies sont vertes.

Une fois sa carte choisie, il en désigne une dans la pyramide d'un adversaire au choix, en utilisant la même démarche de sélection; l'adversaire retourne cette carte.

Après comparaison des deux cartes, comme à la bataille, et en utilisant le principe expliqué ci-dessous, c'est au gagnant de jouer après avoir enlevé les deux cartes.

**Principe de la bataille :** Les cartes de même forme peuvent se battre sur la hiérarchie des couleurs ou des cartes de même couleur peuvent se battre sur la hiérarchie des formes. Exception : si l'attaquant retourne une carte noire, il remporte obligatoirement la bataille sauf si la carte de l'adversaire comporte la même forme; dans ce cas, il la perd. Quand les cartes ne permettent pas une bataille (deux cartes identiques, couleur et forme différentes), elles sont remises à leur place et c'est au joueur de gauche de jouer.

Remarque : les plis récupérés n'ont aucune influence sur le jeu. Un joueur a perdu dès que sa cible est retournée.

### Hiérarchie :

