



Droits réservés à son auteur N° 02 3 183 487

invitation à une danse ludique en 3 rounds...

DUO 228 met en scène 2 joueurs, l'un prenant les cartes, l'autre les Dés. Se joue en 3 manches. Le premier joueur dispose de 24 cartes, l'autre joueur de 4 Dés. Dans son paquet de cartes, l'un des joueurs place 4 cartes devant lui, à charge pour son adversaire de récupérer les cartes en 3 jets de Dés. Chaque Dé qui correspond à une carte permet au joueur de placer son Dé sur la carte correspondante. En 3 lancés il pourra tenter ainsi de récupérer de 0 à 4 cartes adverses. Une manche se joue en 6 tours de cartes. A chaque tour, les joueurs gardent des cartes, le joueur avec les Dés gagnent les cartes capturées par ses Dés.

A l'issue de la première danse ludique, on comptabilisera les points obtenus par chacun des joueurs sur un **total théorique de 228**. Une seconde manche sera alors nécessaire pour connaître qui dansera avec « quoi » à l'ultime troisième manche.

Le second round permet en fait d'inverser les rôles...

Le joueur qui a débuté avec les cartes, sera contraint de jouer avec les dés à la seconde manche. Le joueur en tête à l'issue des 2 manches décide avec quelle arme il finit le Jeu.

Cartes ou Dés, Dés ou cartes, CIRKLE est un prétexte ludique à jouter en DUO, comme un prélude à autre chose ...

Simple, raffiné, et subtil, ce Jeu exige des combinaisons qui vont s'enchaîner en **6 tours** de cartes, à l'adversaire de faire rouler les Dés pour capturer les cartes astucieusement proposées par son partenaire.

La danse ludique se conclut dans une ultime passe de 3, au cours de laquelle le choix des armes sera donné à celui ou celle qui se croit le plus fort, soit avec les Dés soit avec les cartes ...