



Un éditeur à l'écoute
des créateurs...
de la conception à la
réalisation, 1-2-3-games
peut accompagner
votre projet.

Règles complémentaires en
téléchargement sur le site
www.1-2-3-games.com

Additional rules in
downloading on the homepage
www.1-2-3-games.com

1-2-3-games EDITIONS

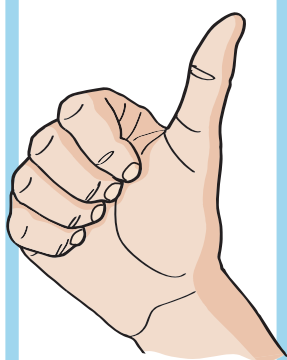
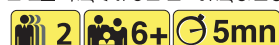
28, place Jeanne d'Arc
75013 PARIS

e.mail: cirkle@1-2-3-games.com
tel: +33 (0)620 395 889

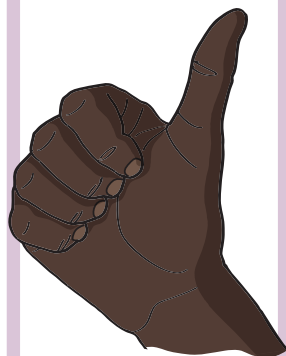
Joueur A (noir) pose **Main 5**
contre **Main 3** Joueur B (blanc) = 2 pts
pour A
contre **Main 2** Joueur B = 3 pts pour A
contre **Main 1** Joueur B = 4 pts pour A
En revanche si Joueur B pose **Main 4**
B gagne 4 + 5 = 9 pts

En effet selon la règle: lorsque les
Mains n'ont qu'un Doigt de Différence,
c'est le joueur qui a la plus petite Main
qui gagne tous les points du Total.
Enfin Main Identique = 0 point, le
suspens continue jusqu'à 21 pts!

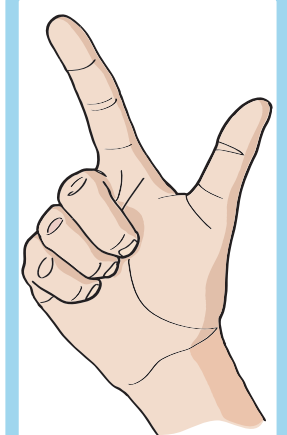
Le But du jeu est d'obtenir le plus vite
possible 21 points! En espérant que
l'adversaire jouera la bonne carte!
Joueur A prend les 5 cartes noires et
joueur B les 5 blanches.
A chaque tour chacun des joueurs pose
simultanément l'une de ses cartes au
choix.
Par confrontation des 2 cartes ainsi
posées, on peut lire le résultat!
S'il y a au moins **2 doigts d'écart**, le
joueur ayant posé la main la plus
garnie de doigts gagne le nombre de
points de la différence voir Tableau ci-
dessous



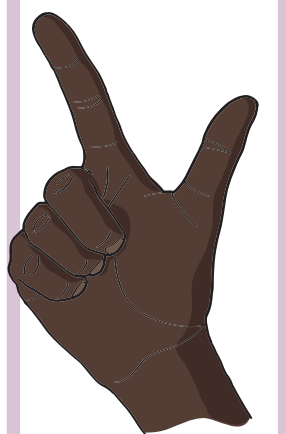
1



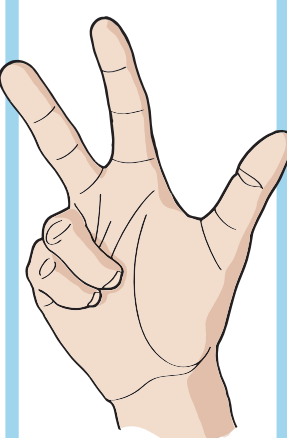
1



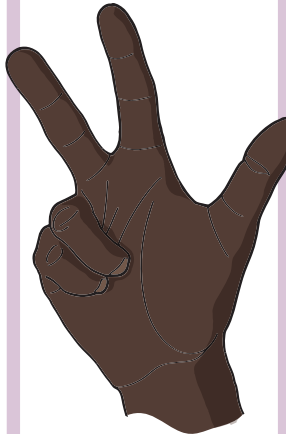
2



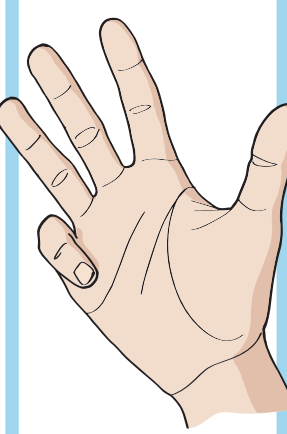
2



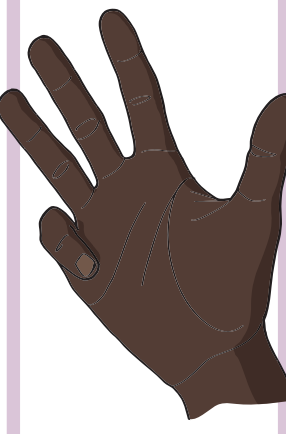
3



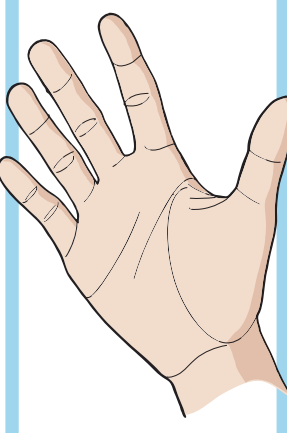
3



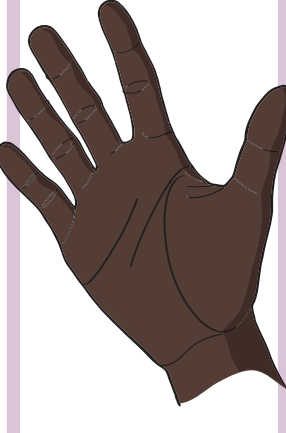
4



4



5



5

carte communication

carte communication

carte communication

carte communication

carte communication

5 CARTES RECTO/VERSO
DE COMMUNICATION

VERSO
CARTES

