

THE 21 CIRKLE®

The 21 by cirkle est une marque déposée



But du JEU: Qui sera le premier joueur à obtenir 21 points et parier sur la tactique adverse !

Contenu : 2 x 5 cartes (carte représentant une Main 1 doigt, 2 doigts, 3,4 et 5 doigts)

Nb : 2 joueurs

Durée : 5 minutes

Principe : Chaque Joueur recoit une série de 5 mains de 1 à 5 doigts

La série de carte représente 2 Mains , **Noire** et **Blanche** pouvant montrer au choix 1 doigt ou 2 , 3, 4 ou 5 doigts (symbole d'une rencontre)

Chaque Joueur prend les 5 cartes en Main et choisit après un décompte convenu par les joueurs eux mêmes = 1,2,3, « poser »

→ de poser **face cachée** → au choix une de ses Mains !

Il est entendu que les 2 joueurs doivent poser simultanément leur carte choisie.

Le But est d'obtenir le plus vite possible 21 points !

En espérant que l'adversaire jouera la bonne carte !

Déroulement du jeu : à chaque tour de jeu , chacun des joueurs pose face cachée l'une de ses cartes au choix devant lui sur la table !

Puis par confrontation des 2 cartes ainsi posées , on peut lire le résultat en retournant les cartes!

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](#)

| | | | |
|---|----------------------|-----------------|----------------|
| Joueur A pose Main 5 doigts | contre Main 3 | Joueur B | = 2 pts pour A |
| | contre Main 2 | Joueur B | = 3 pts pour A |
| | contre Main 1 | Joueur B | = 4 pts pour A |

Par contre si Joueur **B** pose **Main 4** **B** gagne 4 + 5 = 9 pts

Idem pour tous les cas de figure de confrontation de cartes à chaque tour ...

2 doigts d'écart A ou B gagnent si plus fort & un seul doigt d'écart avantage à la carte plus petite !

En effet lorsque les Mains n'ont qu'un seul Doigt de Différence, c'est le joueur qui a *la plus petite Main* qui **gagne tous les points** du Total des doigts présentés → par le cumul des 2 cartes présentées sur la Table !

Donc RIEN ne sert de Jouer trop souvent des grosses Mains pleines de Doigts, c'est le joueur le plus tactique qui gagnera en pariant sur la carte du Joueur Adverse !

Enfin Main Identique = 0 point , le suspens continue jusqu'à 21 pts !

Option : Seulement pour les fins tacticiens !

Pour gagner il faut tomber pile sur 21 lors de la dernière présentation !

À vous de jouer !