



CirKle-CARDS est un jeu conçu et réalisé par Patrick LATERROT, au format cirKle, développement graphique par Christian MOURA. Le jeu de cartes de cirKle s'inscrit dans le concept global de la gamme cirKle. Il permet de passer d'un jeu à l'autre de l'ensemble de la gamme sans difficulté.

CONTENU : voir descriptif habituel

Le jeu est composé de 4 familles de 24 cartes soit un total de 96 cartes.

4 x 4 formes en 4 couleurs soit 16 cartes

4 cartes noires en 4 formes différentes

4 cartes cibles (joker) en 4 couleurs = 24 cartes différentes avec 4 couleurs de liseré différents soient 96 cartes au total.

Chaque famille de cartes dispose d'un liseré de couleur pour repérer les familles de cartes, car cirKle permet de jouer avec différentes règles qui nécessitent d'utiliser 1, 2 ou 4 familles de cartes.

Hiérarchie des cartes

Hiérarchie des couleurs :

du plus faible au plus fort MAUVE < JAUNE < BLEU < VERT

Hiérarchie des formes :

du plus faible au plus fort TRIANGLE < CROIX < CARRE < CERCLE

carte FORME / COULEUR plus faible que carte NOIRE plus faible que carte CIBLE

Mode « Flower 8 » :

www.1-2-3-games.com

Durée 30 minutes - en équipe 2 contre 2

A partir de 6 ans

BUT du jeu :

1. Composer 3 Fleurs composées de 8 cartes (*la carte devient un pétale*)
2. **Obtenir un maximum** de points en les cueillant. (utiliser la carte mémo avec valeur des points)
3. Dès qu'une fleur est remportée par un joueur, une nouvelle peut pousser.

Début du jeu

1- Chaque joueur reçoit une famille avec liseré de 24 cartes

2- Le premier joueur pose une de ses 24 cartes sur la table.

3- Le joueur suivant peut ouvrir une seconde Fleur ou commencer à composer une fleur. *Carte posée avec sa partie évasée vers le cœur de la Fleur ...*

Pour poser une carte à côté d'une autre carte il faut impérativement qu'elles aient en commun soit la forme soit la couleur ou les 2.

Pour cueillir une fleur, il faut être le joueur qui pose la 8^{ème} carte.

- La dernière carte (*pétale*) s'encastre au cœur de la fleur et doit avoir en commun la forme ou la couleur de chaque côté.

Le joueur qui remporte une fleur, récupère les points des 8 pétales de cette Fleur.

Voir carte mémo livrée avec le jeu.

Dès qu'une fleur est coupée, une autre Fleur peut voir le jour.

En observant bien ce que les adversaires jouent comme cartes on peut vite devenir le seul joueur à pouvoir remporter une Fleur, surtout en jouant tactiquement les cibles et les noires.

Mode Pêche à la LIGNE :

Durée 30 minutes
A partir de 6 ans
2 joueurs, 3 ou 4.

But du JEU : Faire une ligne de 3 cartes formes ou couleur ou les 2.
Option adulte ligne de 4 cartes ...

Chaque joueur prend une famille de carte, liseré vert, jaune, mauve et bleu.
Chaque joueur dispose ainsi de 24 cartes identiques.

Début du Jeu :

1-Cartes en main, le premier joueur pose une carte sur la table.
2-Le joueur suivant pourra poser à gauche, à droite au dessus ou en dessous.
3-Idem troisième joueur , et ainsi de suite...
Le premier joueur qui aligne côte à côte sur une même ligne 3 cartes identiques en horizontal , vertical ou en diagonale, a gagné.

Attention : cette version devient vite tactique si l'on autorise en + de recouvrir n'importe quelle carte déjà posée sur la table par une carte ayant en commun ou la couleur ou la forme.

Le jeu se développe sur la table en composant un carré de 5 cartes par 5 cartes au maximum.

Mode CARRÉ MAGIQUE :

Durée 30 minutes
A partir de 6 ans
2 joueurs, 3 ou 4.

But du JEU : trouver la 4ème couleur ou la 4ème forme d'une même série.

Cette option de jeu découle de la version Plateau CircleKIDS,
trouver la 4ème couleur ou la 4ème forme d'une même série.

Se joue à 2 joueurs

Former un rectangle de 24 cartes, à l'aide d'une même famille de cartes.
Pour repérer une famille il y a un liseré de couleur, exemple les 24 cartes du liseré VERT...

Lorsque le Carré est posé devant les 2 joueurs, cartes retournées non visibles.

A chaque tour un joueur devra faire apparaître 2 cartes et en retourner Une au choix.
Il s'agit donc de mémoriser les emplacements des cartes retournées au fur et à mesure que le JEU s'ouvre sur les cartes, face visible.

Au bout de 2 tours chaque joueur aura donc laissé apparentes 2 cartes soient 4 cartes en tout laissant déjà entrevoir des combinaisons + les 4 cartes retournées déjà vues qui doivent être mémorisées par chacun des adversaires pour augmenter leurs chances de gagner.

Les noires et les cibles constituent une série à part entière. Les cibles ne rentrent pas dans une série de couleur et les noires ne rentrent pas dans une série de forme.

Pour gagner sur une série de noires ou de cibles il faut trouver les 4 cartes de la série.

Mode « RAMI » :

Durée 30 minutes

A partir de 6 ans

2 joueurs, 3 ou 4.

Principe du Rami , immédiatement intégré par les plus jeunes sans la contrainte des points.

BUT du jeu : se débarrasser de toutes ses cartes en terminant par une carte à la pioche.

Le donneur mélange les cartes et distribue :

Chaque reçoit une donne de 16 cartes

Le reste du paquet devient la réserve placée au centre.

Le premier joueur à la gauche du donneur tire une carte de la pioche ...

Pour poser ses cartes il faut **impérativement** poser un **minimum de 11 cartes** ou la totalité si possible, dans ce cas il s'agira d'un RAMI sec.

Pour poser un minimum de 11 cartes , il faut poser devant soi sur la table cartes retournées, **un brelan, et une suite et un carré.**

Un brelan = 3 cartes identiques à la couleur ou à la forme.

Une série = 4 cartes différentes ou 4 couleurs identiques

Un carré = 4 cartes identiques Forme ou Couleur

Lorsque le joueur a baissé sa première donne de 11 cartes avec Brelan + suite + Carré, il pourra continuer en formant aussi des :
double paire = 2 fois 2 formes ou 2 fois 2 couleurs, les noires constituent une couleur.

La carte cible sert de Joker mais on tient compte de sa couleur dans les différentes combinaisons : exemple je constitue un CARRE avec 4 cartes jaunes si j'utilise une cible elle doit être impérativement jaune. Les cibles ne comptent pas dans les combinaisons Forme... Exemple je ne peux faire un carré avec 3 croix + cible... Par contre 4 cibles = un carré ou une suite exemple 2 cibles jaunes + 1 verte + 1 bleu = CARRE, 4 cibles de couleurs différentes = SUITE.

Si l'on veut jouer au RAMI avec des points prendre alors la CARTE MÉMO du JEU côté Cible =20 pts , Noire = 13 pts, Cercle= 9 pts ... pour connaître le décompte.

Mode « Black Jack » :

Durée 10 minutes

A partir de 6 ans

2 joueurs, 3 , 4, 5 ou 6

Principe du Black Jack

BUT du jeu : Faire mieux que le Donneur.

Le donneur sert 2 cartes aux autres joueurs.

Black jack = 33 points , Une cible (valeur 20 points) + une Noire valeur (13)

Voir carte Mémo : valeur des points .

Cible = 20 > Noire = 13 > cercle = 9 > carré = 7 > croix = 5 > triangle = 3

Eureka ou Heu Reka !!! :

Chaque joueur dispose d'une famille de cartes ...

Un joueur devient le Maître du jeu et place devant lui face cachée aux autres joueurs, 2 cartes selon son choix ...

Le joueur suivant propose et place 1 carte devant lui ,

le maître annonce si : " elle est bonne" ou "elle n'est pas bonne" à si la carte a en commun **ou couleur ou forme** avec l'une de ses 2 cartes du " elle est bonne"

Le joueur retourne alors sa carte devant lui face cachée (tous les joueurs doivent mémoriser) et peut proposer une autre carte, etc...

Si le maître annonce je la garde, c'est que la carte correspond à l'une des 2 cartes du Maître ...

Le joueur place sa carte face cachée devant lui et peut alors proposer 2 nouvelles cartes

...

Quand le maître ne dit rien c'est au joueur suivant de jouer ...

Le premier qui a trouvé les 2 cartes du maître annonce " je suis le Maître " et place les cartes du maître devant lui.

Si c'est faux, le maître annonce " tu ne seras jamais un Maître " ou autre chose plus LUDIQUEMENT apprécié...

On peut JOUER avec des séries de 3, 4 ou 5 cartes ...

Pour les jeunes joueurs il faut jouer carte face retournée quand les cartes sont bonnes ou gardées...