

Passerelle de règles entre cirKle KIDS et DUO 228

CirKleKIDS -DUO 228 sont des jeux conçus et réalisés par Patrick LATERRROT en collaboration avec Christian MOURA pour le design. Marque et modèle déposés. Tous droits réservés Patent N° 02 3 183 487.

→ règles recueillies lors des Salons de Jeux avec différentes familles de joueurs - Merci à Tous !

Nombre de joueurs : 4 à 6 joueurs **Durée :** 20 minutes

Préparation du jeu :

- 1 - Prendre le Plateau de cirKle KIDS, 16 plots recouverts par les 16 chapeaux préalablement mélangés afin qu'aucun joueur ne connaisse la configuration de départ.
- 2 - Prendre le paquet des 24 cartes de DUO (228 points au total + bonification)

But du Jeu : Récupérer des cartes compatibles avec les Plots sous les chapeaux par Forme et/OU Couleur et obtenir un maximum de points seul ou en équipe.

Fin de partie : lorsque la dernière des 24 cartes a été gagnée, on fait le décompte pour connaître LE ou LES vainqueurs. on peut jouer aussi en équipe 2 contre 2 ou 3 contre 3

Déroulement du jeu : Le premier joueur retourne une carte du Paquet (exemple : carte ROND → la carte ROND - VERT qui vaut 9 points)

Il a le droit de soulever un Chapeau sur les 16 se trouvant sur le Plateau de Jeu pour tenter de gagner cette carte → soit par La Forme → soit par la Couleur OU les 2.

Premier cas : il fait apparaître un ROND de n'importe quelle couleur = il gagne la carte
il fait apparaître un plot VERT de n'importe quelle Forme = il gagne la carte

Second cas : il ne fait apparaître ni un ROND, ni un VERT, ex Chapeau du plot CROIX (Croix ou Bleu, non compatible avec la carte retournée) = il perd son tour et repose cette carte à la pioche puis joueur suivant ...

Troisième cas : il fait apparaître le Plot ROND identique Forme + Couleur à la carte tirée = il obtient en Bonus la carte suivante du Paquet puis Joueur suivant ...

→ **Joueur suivant**, il tire à son tour une carte du paquet puis soulève un chapeau... attention Lorsqu'un chapeau a été soulevé il faut attendre un tour complet avant de pouvoir le soulever à nouveau ... Il devra donc soulever un autre chapeau que celui du premier joueur...

Case Bloquée : Lorsqu'un joueur détient des cartes, les cartes doivent être toujours visibles par les autres joueurs. En effet, on ne peut plus soulever le chapeau du Plot ayant le symbole exact Forme+Couleur d'une carte détenue.

Si un joueur à son tour de jeu fait l'erreur de faire apparaître un plot identique à l'une de ses cartes acquises en cours de jeu, il perd son TOUR et doit rendre à la pioche la carte fautive. Ex je suis détenteur de la carte CARRE, je tire la Carte CROIX du paquet, et dans mon tour de jeu je soulève le chapeau faisant apparaître le Plot CARRE, je perds alors mon TOUR et redonne la carte CARRE à la pioche.

Prendre la MAIN : Si un joueur fait une erreur lors de son Tour, Ex il tire la carte TRIANGLE et soulève le chapeau du CARRE, le premier autre joueur qui frappe sur la Table peut prendre la main et va chercher alors ou du JAUNE ou du TRIANGLE ... S'il trouve, il gagne la carte du joueur en TOUR, Attention s'il fait lui aussi une erreur, il perd TOUTES ses CARTES.

→ Prendre la Main est une grosse prise de risque.

Bonification : Lorsque la partie est terminée (la dernière des 24 cartes vient d'être gagnée) on procède alors au décompte de points. Si un joueur ou son équipe a constitué en cours de Jeu, FAMILLE de cartes → Ex: les 4 noires, les 4 cibles ou les 5 d'une série de couleur ou de forme, → les points de la Famille sont doublés.