



FRANÇAIS

Introduction

CIRKLE est un jeu de stratégie basé sur un combat militaire opposant 2 armées modernes. Ce jeu est un concept illimité disposant de milliards de combinaisons où seule la puissance intellectuelle compte. Les meilleurs joueurs doivent être dotés d'un sens développé de la stratégie, comme pour le plus vieux jeu du monde à savoir "les échecs". Chaque jour de nouvelles stratégies et ouvertures de jeu sont développées afin de jouer avec plusieurs coups d'avance. Le site www.cirkle.fr est à votre disposition pour obtenir les meilleures stratégies de jeu.

CIRKLE existe également dans une version 4 joueurs où l'on peut jouer selon 3 modes :

- à 4 joueurs, chacun pour soi, mode « Solo »
- en équipe, 2 contre 2, mode « Double » (comme au tennis)
- à 1, seul contre 3, mode "Survivor"

Chaque joueur dispose d'une armée avec 4 types d'unités représentatives de la marine (porte-avion), de l'armée de l'air (Avion de chasse et Hélicoptère) et de l'armée de terre (Char). Le jeu se déroule comme un combat sur un plateau composé de 88 cases avec une zone de défense, une zone de progression et une zone d'attaque. Sur la dernière ligne colorée de chaque camp se trouvent 2 cibles, que chacun des joueurs devra tenter de conquérir, en plaçant une unité de son choix successivement dans chacune des cibles adverses.

CIRKLE exige donc la réalisation de 2 objectifs dans la même partie.

A chaque tour, le joueur peut soit déplacer une pièce soit intervertir 2 pièces (voir règles déplacements et inversions de pièces pages 3 et 4). En fin de partie, il pourra éventuellement récupérer une pièce (voir récupération de pièces page 5).

L'objectif est d'occuper les meilleures cases en attaque comme en défense (cases protégées) et prendre un maximum de pièces à l'adversaire notamment ses missiles qui sont les pièces maîtresses, afin d'atteindre les 2 objectifs.

Le combat s'achève lorsque les 2 cibles adverses sont occupées et que l'adversaire ne peut plus défendre sa dernière cible. Le vainqueur annonce alors "CIRKLE".

Pour gagner, il faudra faire preuve d'un haut niveau de stratégie et surtout être capable d'anticiper à chaque tour les multiples combinaisons que votre adversaire peut utiliser pour répondre à chacune de vos attaques.

CIRKLE peut faire de vous un grand stratège, mais sachez que chaque partie vous fera progresser et que de nombreuses années de pratique seront nécessaires pour devenir un grand joueur.

CIRKLE plus qu'un jeu de stratégie c'est surtout un sport intellectuel avec ses grands champions et une fédération de jeu internationale.

Qui sera le premier champion du monde de CIRKLE ?

MATÉRIEL :

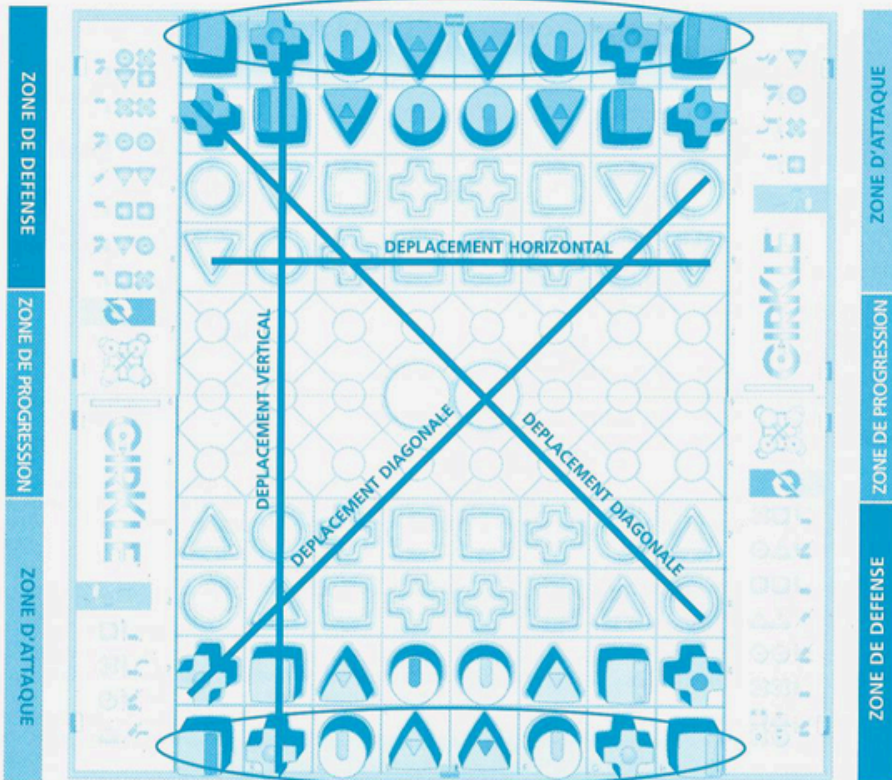
- 1 Plateau de jeu 88 cases avec rappel des règles
- 32 pièces: 16 jaunes et 16 bleues dont 8 unités "missiles" avec forme rouge.
- 1 livret de règles.

A) Le plateau de jeu (zone de combat)

Nota : Avant de débiter la partie, le Plateau doit être clippé par le milieu.

Tableau Position des pièces

Le plateau représente une zone de combat comportant 88 cases dont 2 cases cibles dans chaque camp: 2 cibles jaunes et 2 cibles bleues.



LIGNE NON PROTEGEE COMPORTANT LES 2 CIBLES

LIGNE NON PROTEGEE COMPORTANT LES 2 CIBLES

Le plateau est divisé en 3 zones.

ZONE DE DÉFENSE / ZONE DE PROGRESSION / ZONE D'ATTAQUE

• **ZONE DE DÉFENSE** composée de 4 lignes.

Dont une ligne colorée (cases non creuses) où se trouvent les 2 cibles et 3 lignes avec des cases creuses. Les armées sont disposées au départ sur les 2 premières lignes*.

Les jaunes défendent les 2 cibles jaunes et doivent conquérir les 2 cibles bleues et vice-versa pour les bleus. Les armées disposent dans cette zone de défense de cases creuses qui permettent aux unités ainsi placées de bénéficier d'une protection (voir règles cases protégées page 4 et 5).

* *les pièces protégées seront toujours plus basses que les unités ne bénéficiant pas d'une protection car elles s'enfoncent automatiquement dans les cases qui leur correspondent comme des unités qui se camouflent.*

• **ZONE DE PROGRESSION** (24 cases rondes dont 2 cases creuses au centre du plateau). Cette zone neutre permet aux unités (pièces) de progresser. Comme dans un combat moderne les armées ne peuvent atteindre une zone d'attaque adverse qu'après avoir franchi une zone commune de progression. Dans cette zone les unités sont toutes vulnérables sauf dans les 2 cases creuses du centre où toutes les unités peuvent bénéficier d'une protection. Comme il n'y a que 2 cases creuses dans cette zone la lutte pour les prendre va vite devenir stratégique.

• **ZONE D'ATTAQUE**
La zone de défense en début de partie devient rapidement la zone d'attaque de l'adversaire et inversement. Les armées disposent dans cette zone d'attaque de cases creuses leur permettant de bénéficier d'une protection (voir règles cases protégées page 4 et 5).

La dernière ligne colorée, où les cases sont non creuses, ne donne aucune protection aux unités qui s'y risquent. Mais c'est aussi sur cette dernière que se trouvent les 2 objectifs à atteindre (cases cibles adverses) (voir règles Objectifs page 6).

Cette dernière ligne est non seulement la ligne d'objectif mais aussi une zone où l'on peut récupérer des unités perdues (voir règles récupération de pièces page 5).

B) Les Pièces ou Unités.

16 pièces pour chacun des joueurs, les jaunes qui commencent toujours la partie et les bleues. Elles sont placées au début du combat selon le schéma (voir Position des pièces page 2).

Les 16 pièces sont constituées de 4 types d'unités représentatives d'une armée moderne qui se déplacent selon un mode et une force de déplacement (voir règle Déplacement des pièces page 3).

- 4 Porte-avions (Marine)
- 4 Hélicoptères (Armée de l'Air)
- 4 Chars (Armée de Terre)
- 4 Avions de chasse (Armée de l'Air)

Dans chaque type d'unités il y a une unité dite "missile" (pièce avec repère rouge) (voir rubrique Qu'est-ce qu'un "missile" page 5).

Déroulement du jeu

Les jaunes jouent en premier, à chaque tour le joueur peut soit déplacer une pièce (voir ci-dessous) soit intervertir 2 pièces selon les règles d'inversion (voir Inversion de pièces page 3 et 4).

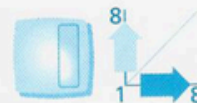
Toutes les unités peuvent se déplacer sur l'ensemble des cases du plateau (88 cases) selon 3 notions fondamentales de CIRCLE cases protégées, cases non protégées, et unités missiles (voir prise des pièces et hiérarchie des prises de pièces page 4 et 5).

Le but est de prendre un maximum d'unités adverses notamment des missiles pour enfin conquérir les 2 cibles adverses qui se trouvent sur la ligne colorée opposée, bleue pour les jaunes et jaune pour les bleus (voir règles Objectifs page 6). Toutefois avant de réaliser les objectifs encore faut-il préparer sa stratégie, car les combinaisons sont illimitées. Entre la notion de cases protégées, les unités "missiles", les inversions de pièces et la récupération de pièces en fin de partie, CIRCLE offre un très haut niveau de compétition intellectuelle (voir conseil de jeu page 6). Il y a mathématiquement plus de combinaisons que dans la plupart des autres jeux de stratégie.

DEPLACEMENTS DES PIÈCES :

Chaque type d'unité a sa propre force et son mode de déplacement. CIRCLE a été conçu de façon à ce que chaque type d'unité ne soit pas plus forte qu'une autre mais dispose de propriétés spécifiques. Ainsi certains joueurs seront plus forts avec les Chars, d'autres avec les avions ou les hélicoptères. Les porte-Avions quant à eux deviennent plus stratégiques en fin de partie.

• Le **Porte-Avion** se déplace de 1 à 8 cases à l'Horizontale et à la Verticale.



• L'**Hélicoptère*** de 1 à 4 à l'Horizontale et à la Verticale.

Il a en plus la propriété de passer par dessus toutes les pièces.



• Le **Char** de 1 à 4 à l'Horizontale, à la Verticale et en Diagonale.

Le char est la seule unité pouvant se déplacer dans les 3 axes.



• L'**Avion de chasse*** de 1 à 6 uniquement en Diagonale.

Il a en plus la propriété de passer par dessus toutes les pièces.



* les unités Avion et Hélicoptère ont donc la propriété de voler par dessus les autres pièces.....(ce qui est le propre des unités aériennes)

INVERSIONS DES PIÈCES



A chaque tour, le joueur peut privilégier une inversion de pièces plutôt qu'un simple déplacement. On inverse toujours 2 pièces, chacune prenant la place de l'autre.

Lors des inversions, la distance entre 2 pièces ne compte pas. Sur une verticale elles pourront s'échanger sur un maximum de 11 cases, sur une horizontale et une diagonale le maximum sera de 8 cases.

Seule la notion de même ligne est importante lors d'une inversion. De plus si une ou plusieurs pièces sont intercalées entre les deux pièces à échanger sur cette même ligne, l'inversion est possible. Seule une ou plusieurs pièces adverses intercalées rend l'inversion impossible.

Les inversions sur même ligne se font :

- par couple
 - Porte-Avion avec Hélicoptère
 - Char avec Avion de chasse
- par type d'unités entre elles
- Par unités "missile" entre elles

Les inversions sur même ligne :

• Porte-Avion avec Hélicoptère sur ligne Horizontale et Verticale.



• Char et Avion de chasse sur ligne Horizontale, Verticale et Diagonale.



• Porte Avion sur ligne Horizontale et Verticale.



• Hélicoptère sur ligne Horizontale et Verticale.



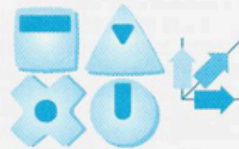
• Char sur ligne Horizontale, Verticale et Diagonale.



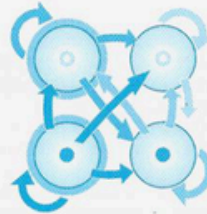
• Avion de chasse sur ligne Diagonale uniquement



• Les unités "missile" entre elles sur ligne Horizontale, Verticale et Diagonale.



RAPPEL:
Si les unités intercalées sont celles d'un même joueur, l'inversion est possible.
Si les unités intercalées sont celles de l'adversaire, l'inversion est impossible.



PRISE DES PIÈCES

N'importe quelle pièce peut être prise par une unité adverse en fonction de l'angle d'attaque et de sa force de déplacement (voir Déplacement de pièces page 3).

Les prises se font en avant, sur le côté, en arrière ou en diagonale selon le type d'unité et la hiérarchie des pièces (voir Hiérarchie des prises de pièces page 5).

3 notions fondamentales pour la prise des pièces :
Notion de case protégée, notion de case non protégée et notion de "missiles".

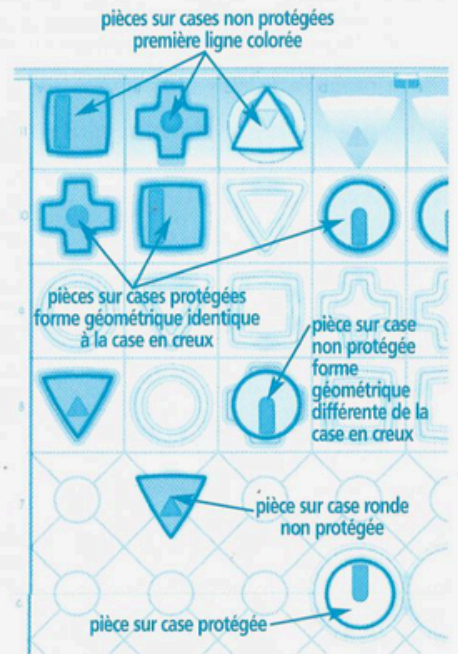
Qu'est ce qu'une case protégée ?

C'est la position où une pièce épouse une case ayant sa forme.

Cases creuses au nombre de 50.

Dans case protégée l'unité sera toujours plus basse dans le plateau ce qui visuellement facilite le déroulement du jeu.

CIRKLE comme dans un combat moderne donne la possibilité à une unité de se placer dans des cases creuses ayant la forme géométrique qui lui correspond. Comme un char qui se camoufle dans la forêt, un Porte Avion qui se positionne loin des côtes ennemies, un Avion ou un Hélicoptère qui volent prudemment, les unités peuvent se positionner sur des cases creuses qui les protègent. Dans case protégée, l'unité ne peut être prise que dans certaines conditions. (voir page5).



Qu'est ce qu'une case non protégée ?

C'est la position où une pièce se place sur une case n'ayant pas sa forme. cases non creuses au nombre de 38.

à savoir les deux lignes colorées de chaque camp où se trouvent les cibles ainsi que les 22 cases rondes de la zone de progression.

Ainsi que toutes les cases ayant des formes géométriques occupées par une unité n'ayant pas sa forme, la pièce sur ce type de case se trouve alors plus haute sur le plateau.

En effet le design de CORKLE a été conçu de façon à ce que seules les unités correspondant à leur case puissent s'y enfoncer pour se protéger. Les deux cases rondes du centre sont les cases joker qui protègent n'importe quelles pièces qui s'y installent.

Lorsqu'une pièce se positionne sur case non protégée, exemple Char sur case triangulaire ou carrée ou croix, elle ne peut pas s'enfoncer, on visualise immédiatement le danger car la pièce sera alors momentanément plus haute que les unités protégées en zone de défense, en zone de progression (2 cases centrales) ou encore en zone d'attaque. Vous serez cependant souvent obligé pour occuper une case protégée de passer par des cases non protégées. C'est l'alternance de cette notion qui donne à CORKLE toute sa dimension.

Sur case non protégée l'unité sera toujours plus haute sur le plateau ce qui facilite la visibilité des pièces en position de danger (+ haut = DANGER).

Qu'est ce qu'une unité "missile" ?

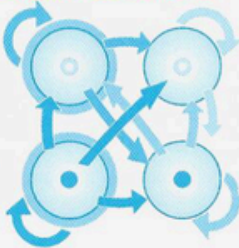


La modernité du combat de CORKLE permet aux joueurs d'utiliser des unités "missile" qui sont les pièces maîtresses du jeu. Elles ont notamment la propriété de prendre des pièces adverses dans cases protégées.

◇ HIÉRARCHIE DES PRISES DE PIÈCES :

Simple unité dans case protégée

Unité "missile" dans case protégée



Toutes Unités dans case non protégée

• Unité "missile" dans case protégée ne peut être prise que par "missile" adverse lui-même dans case protégée au moment de l'attaque.

• Simple unité dans case protégée ne peut être prise que par simple unité adverse elle-même dans case protégée.

• Simple unité dans case protégée peut être prise par un missile adverse à partir de n'importe quelle case*.

* c'est la caractéristique propre d'un "missile" qui peut détruire n'importe quelle unité même protégée (exemple: Avion abattu par "missile terrestre" ou char camouflé dans une colline abattu par "missile aérien" ou "missile maritime").

En revanche :

• Toutes unités sur case non protégée sont par définition vulnérables.

N'importe quelle unité y compris "missile" peut être prise sur case non protégée sans hiérarchie par l'adversaire. C'est pourquoi le design de CORKLE a été conçu pour visualiser immédiatement toutes pièces en danger sur case non protégée. La seule exception à cette règle fondamentale est le cas du 1 er objectif (voir réalisation du 1 er Objectif page 6)

Vous remarquerez qu'en zone de progression où toutes les cases rondes sont non protégées se trouvent les deux cases creuses Joker qui protègent toutes les unités sans distinction de forme qui s'y installent. Un peu comme une oasis au milieu d'un désert. Elles sont évidemment hautement stratégiques à condition de ne pas y rester trop longtemps (voir conseil de jeu page 6).

◇ RÉCUPÉRATION DE PIÈCES EN COURS DE PARTIE :

Lorsqu'un joueur place une unité sur une case de la dernière ligne colorée adverse ayant sa forme géométrique. Il peut alors immédiatement procéder à un échange standard de la pièce contre n'importe quelle unité détruite notamment "missile". Cette possibilité de récupération de pièces permet souvent d'atteindre le Second Objectif de CORKLE.

Exemple: Avion sur case de la dernière ligne colorée adverse ayant sa forme qui pourra alors être échangé contre "missile char" éventuellement détruit en début de combat.

◆ Cas d'une unité "missile" qui arrive sur case lui correspondant sur dernière ligne colorée adverse, le joueur peut réclamer un échange standard contre un autre "missile" déjà pris. Ce sera souvent le cas en fin de partie du "missile avion" qui ne se déplace qu'en diagonale et qui devient moins redoutable qu'un "missile char" qui lui se déplace dans les 3 axes, l'échange dans ce cas devient stratégique en fin de partie pour atteindre le dernier objectif.

◇ RÉALISATION DES 2 OBJECTIFS :

CIRKLE exige la réalisation **non pas d'un objectif mais de 2 objectifs**. Pourquoi ? La modernité du concept de combat du jeu répond à l'affirmation connue : " ce n'est pas parce que l'on a gagné une bataille que l'on a forcément gagné la guerre...."

Le fait de remplir le 1^{er} objectif oblige le joueur qui a l'initiative de rendre un coup d'attaque à son adversaire et en plus de bloquer une unité, voir ci-après.

• Réalisation du 1^{er} objectif :

Le Premier objectif est de placer une pièce au choix sur l'une des 2 cibles adverses. Si la case est encore occupée par une unité, on peut réaliser son premier CIRKLE en prenant l'unité qui occupe la cible.

La pièce victorieuse est alors imprenable et reste jusqu'à la fin sur cette cible. Elle est considérée comme hors-jeu.

• Réalisation du second et dernier objectif :

Pour gagner la partie, le joueur devra atteindre la seconde cible, en plaçant n'importe quelle pièce sur la dernière case cible.

Le joueur ne pourra annoncer "CIRKLE" que si son unité ne peut plus être prise au coup suivant par l'adversaire. On peut donc se défendre jusqu'au dernier coup....

Conseils de jeu :

- Il est conseillé d'utiliser au maximum, les cases protégées et plus encore les 2 cases protégées du centre en zone de progression qui serviront de bases avancées à la fois en attaque mais aussi en défense.
- Les premiers coups ou ouvertures sont stratégiques, les combinaisons sont illimitées.
- Utiliser les inversions dès le début peut présenter de nombreux avantages.
- Il faut sortir en priorité les unités de la dernière ligne car elles ne sont pas protégées. Cependant, il ne faut pas trop se découvrir en ligne arrière.
- Un hélicoptère laissé en dernière ligne est souvent une bonne unité de défense surtout lorsque l'adversaire a fait un premier CIRKLE. L'hélicoptère qui reste en défense peut sauter par dessus la pièce adverse bloquée en CIRKLE. Il peut défendre avantageusement la dernière cible qui se situe à quatre cases sur cette dernière ligne avec un déplacement hélicoptère de côté, tout en étant protégé par la pièce en CIRKLE.

- Penser à déplacer ses unités en couverture.

exemples: - 2 avions sur une même diagonale se protègent mutuellement.
- 2 chars se protègent dans un périmètre de cases rapprochées sur les 3 axes. Un char au centre peut contrôler jusqu'à 29 cases.

- Bien utiliser, les unités aériennes qui sautent par dessus toutes les pièces constituent des options de coup difficile à visualiser par l'adversaire.

- Bien utiliser les inversions offrent souvent sur un coup de défense un retournement inattendu de coup d'attaque.

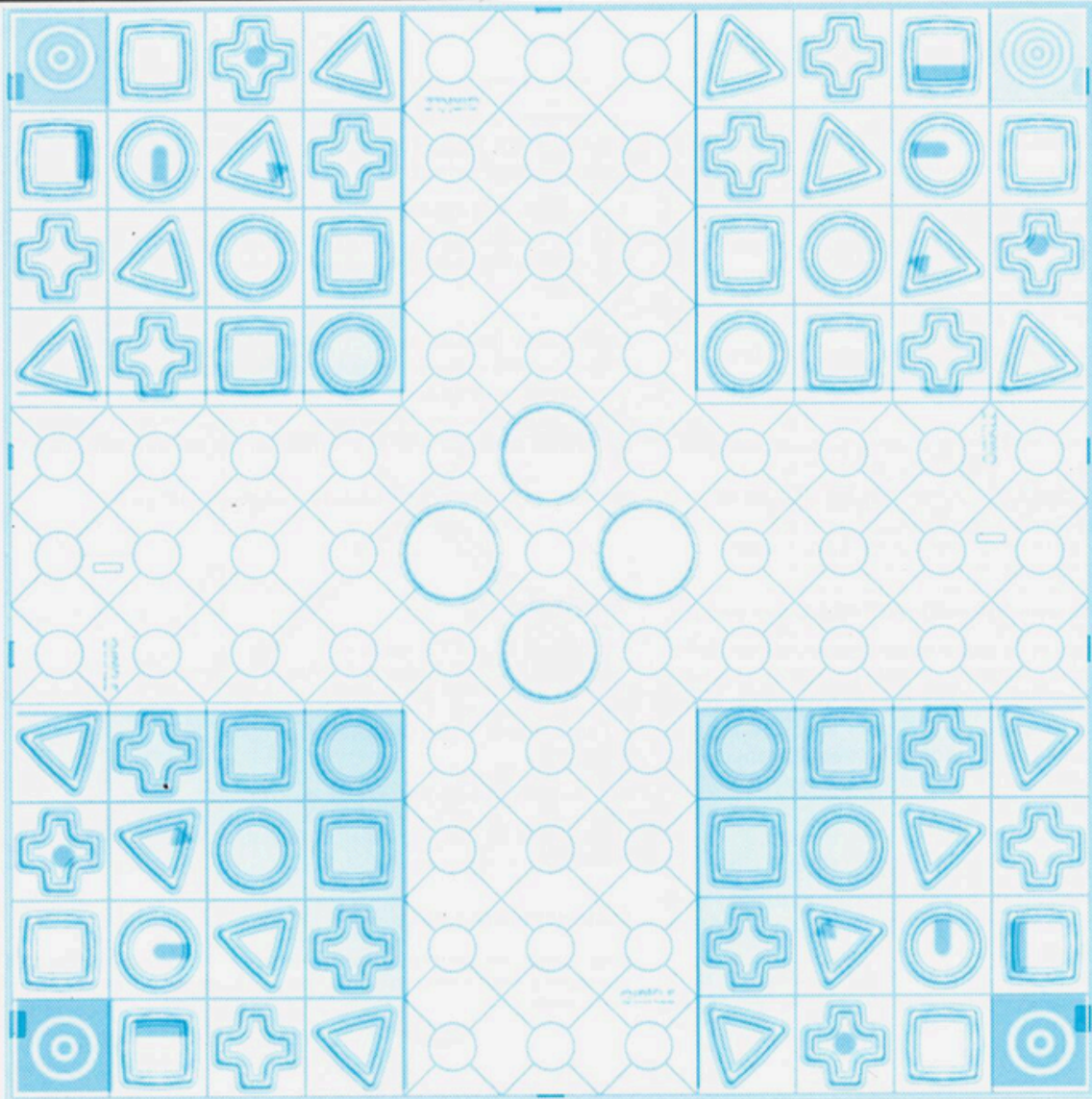
exemple: Inversion de 2 "missiles" sur case non protégées qui sur inversion se retrouvent simultanément dans cases protégées.
Il arrive souvent que lors d'inversion des pièces qu'une unité se retrouve dans case protégée et laisse soudain apercevoir une option offensive au coup suivant.

- Penser à récupérer les pièces sur ligne adverse pour finir les objectifs.
- Ne pas faire CIRKLE trop vite, car le coup que l'on abandonne et la pièce que l'on bloque peuvent coûter cher si l'on n'a pas bien assis sa stratégie d'attaque.
- Si possible ne pas faire le premier CIRKLE avec une unité "missile" car elle risque de manquer pour la suite du combat.
- Lors du premier objectif la pièce hors jeu garde une importance car elle devient un obstacle notamment pour les déplacements ou inversions de pièces adverses sur cette dernière ligne de défense.
- Lorsque l'on occupe les cases Joker du centre (oasis), la position est hautement stratégique, mais il faut songer à ne pas y rester trop longtemps car l'adversaire peut préparer une attaque avec ses missiles en détruisant l'unité qui s'y trouve mais en plus en bénéficiant immédiatement de la protection de l'oasis. Faire des aller-retour dans l'oasis est moins dangereux et plus efficace.

Exemple de coup où l'on "CIRKLISE" l'adversaire ...

- Placer un Avion sur H - 6 ou sur A - 6 en zone neutre, si l'adversaire n'a pas protégé cette case, vous faites CIRKLE au coup suivant en volant par dessus les pièces adverses et peut être en prenant le char ennemi s'il est resté sur cible. Idem pour un hélicoptère en F-8 zone d'attaque qui fait CIRKLE au coup suivant s'il n'est pas détruit sur cette case protégée.

8+



CIRKLE 4



www.cirke.fr

FRANÇAIS

Introduction

CIRKLE est un jeu de stratégie basé sur un combat militaire opposant 4 armées modernes. Ce jeu est un concept illimité disposant de milliards de combinaisons où seule la puissance intellectuelle compte. Les meilleurs joueurs doivent être dotés d'un sens développé de la stratégie. Chaque jour de nouvelles stratégies et ouvertures de jeu sont développées afin de jouer avec plusieurs coups d'avance. Un site Internet www.cirkle.fr est à votre disposition pour obtenir les meilleures stratégies de jeu.

CIRKLE existe également dans une version 2 joueurs où l'on peut jouer avec des règles spécifiques et atteindre des objectifs différents de la version 4 joueurs.

Dans cette version 4 joueurs, CIRKLE offre 3 options de jeu possibles :

- Chacun pour soi, mode « Solo »
- Par équipe, 2 contre 2 (Les jaunes avec les bleus et les verts avec les mauves) mode « Double »
- Solo contre les 3 autres (Jaunes contre Bleus / Verts / Mauves) mode "Survivor"

* quelle que soit l'option de jeu, les jaunes jouent toujours en premier.

Chaque joueur dispose d'une armée avec 4 types d'unités représentatives de la marine (porte-avion) de l'armée de l'air (Avion de chasse et Hélicoptère) et de l'armée de terre (Char). Le jeu se déroule comme un combat sur un plateau composé de 121 cases avec une zone de défense, une zone de progression et une zone d'attaque. Dans chaque camp se trouve 1 cible colorée qui est la case objectif (voir réalisation de l'objectif page 5).

A chaque tour, le joueur peut soit déplacer une pièce soit intervertir 2 pièces (voir règles déplacements et inversions de pièces pages 3 et 4). En cours de partie il pourra éventuellement récupérer une pièce (voir récupération de pièces page 5).

L'objectif est d'occuper les meilleures cases (cases protégées) et de prendre un maximum de pièces aux adversaires notamment les missiles

qui sont les pièces maîtresses, afin d'atteindre l'objectif.

Le combat s'achève lorsque l'un des joueurs occupe une case cible adverse et que chacun des adversaires a perdu au moins 2 de ses unités "missiles" (voir règles). Le vainqueur annonce alors "CIRKLE".

Pour gagner, il faudra faire preuve d'un haut niveau de stratégie et surtout être capable d'anticiper à chaque tour les multiples combinaisons que vos adversaires peuvent utiliser pour répondre à chacune de vos attaques.

CIRKLE peut faire de vous un grand stratège, mais sachez que chaque partie vous fera progresser et que de nombreuses années de pratique seront nécessaires pour devenir un grand joueur.

CIRKLE plus qu'un jeu de stratégie c'est surtout un sport intellectuel avec ses grands champions et une fédération de jeu internationale.

Qui sera le premier champion du monde de CIRKLE ?

MATÉRIEL :

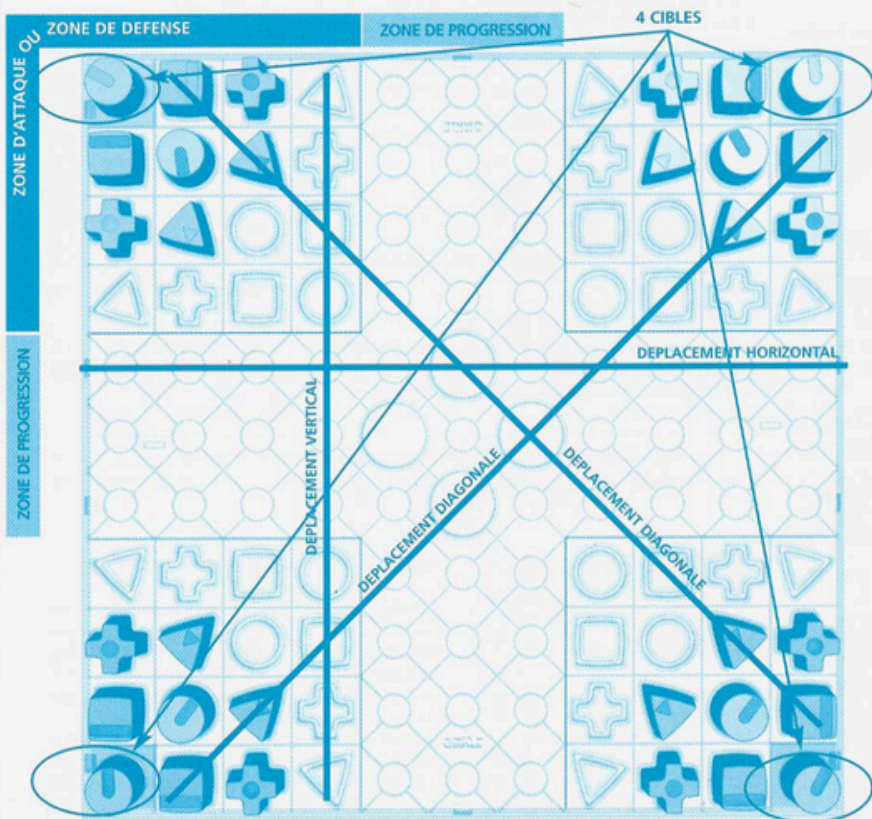
- 1 Plateau de jeu 121 cases.
- 32 pièces 8 jaunes, 8 bleues, 8 vertes et 8 mauves dont 4 unités "missiles" avec forme rouge par couleur.
- 1 livret de règles.
- 1 carton avec règles détachables.
- 4 pions.

A) Le plateau de jeu (zone de combat)

Nota: Avant de débiter la partie, le Plateau doit être clippé par le milieu.

Tableau Position des pièces

Il représente une zone de combat comportant 121 cases comprenant 64 cases protégées cases creuses et 57 cases non protégées (dont 4 cases cibles) cases non creuses.



Le plateau est divisé en 3 zones.

ZONE DE DÉFENSE / ZONE DE PROGRESSION / ZONE D'ATTAQUE

- **ZONE DE DÉFENSE** où sont disposées les pièces de chaque camp en début de partie. Les jaunes défendent la cible jaune et doivent conquérir l'une des cibles adverses, idem pour les autres joueurs. Les armées disposent dans cette zone de **cases creuses** qui permettent aux unités placées dans ces cases de bénéficier d'une **protection** (voir règles cases protégées page 4).

Les pièces protégées seront toujours plus basses que les unités ne bénéficiant pas d'une protection car elles s'enfoncent automatiquement dans les cases qui leur correspondent comme des unités qui se camouflent.

- **ZONE DE PROGRESSION**

(57 cases rondes dont 4 cases creuses au centre du plateau). Cette zone est neutre, elle permet aux unités (pièces) de se déplacer pour progresser vers les zones d'attaque adverses.

Comme dans un combat moderne les armées ne peuvent atteindre une zone d'attaque qu'après avoir franchi une zone commune de progression.

Dans cette zone les unités sont toutes vulnérables sauf dans les 4 cases creuses du centre où toutes les unités peuvent bénéficier d'une protection.

Comme il n'y a que 4 cases creuses dans cette zone la lutte pour les prendre va vite devenir stratégique.

- **ZONE D'ATTAQUE**

La zone de défense en début de partie devient rapidement la zone d'attaque des adversaires et inversement.

Les armées disposent dans cette zone d'attaque de **cases creuses** qui permettent aux unités placées dans ces cases de bénéficier d'une **protection** (voir règles cases protégées page 4).

B) Les Pièces ou Unités.

8 pièces pour chacun des joueurs, les jaunes qui commencent toujours la partie, ensuite les mauves, les bleus et les verts. Elles sont placées au début du combat selon le schéma ci-après (voir Position des pièces page 2).

Les 8 pièces sont constituées de 4 types d'unités représentatives d'une armée moderne (marine, armée de terre et armée de l'air) qui se déplacent selon un mode et une force de déplacement. (voir règle Déplacement des pièces page 3).

- 2 Porté-avions
- 2 Hélicoptères
- 2 Chars
- 2 Avions de chasse

Dans chaque type d'unité il y a 1 unité dites "missile" (pièces avec repère rouge).

Déroulement du jeu

Les jaunes jouent en premier, à chaque tour le joueur peut déplacer une pièce ou intervertir 2 pièces selon les règles d'inversion (voir Inversion de pièces page 3 et 4).

Toutes les unités peuvent se déplacer sur l'ensemble des cases du plateau (121 cases) selon 3 notions fondamentales de CORKLE cases protégées, cases non protégées, et unités missiles (voir prise des pièces et hiérarchie des prises de pièces page 4 et 5).

Le but est d'aller conquérir l'une des cibles adverses qui se trouvent dans les camps des autres joueurs (voir règles Objectifs page 5).

Toutefois, avant de réaliser l'objectif, encore faut-il préparer sa stratégie, car les combinaisons sont illimitées. Entre la notion de cases protégées, les unités "missiles", les inversions de pièces et la récupération de pièces en cours de partie, CORKLE offre un très haut niveau de compétition intellectuelle (voir conseil de jeu page 6).

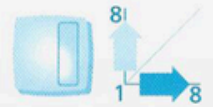


DEPLACEMENTS DES PIÈCES

Chaque type unité a sa propre force et son mode de déplacement. CORKLE a été conçu de façon à ce que chaque type d'unité ne soit pas plus forte qu'une autre

mais dispose de propriétés spécifiques. Ainsi certains joueurs seront plus forts avec les Chars, d'autres avec les avions ou les hélicoptères. Les porte-Avions sont plus stratégiques en fin de partie.

• Le **Porte-Avion** se déplace de 1 à 8 cases à l'Horizontale et à la Verticale.



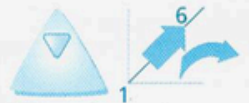
• L'**Hélicoptère*** de 1 à 4 à l'Horizontale et à la Verticale. Il a en plus la propriété de passer par dessus toutes les pièces.



• Le **Char** de 1 à 4 à l'Horizontale, à la Verticale et en Diagonale. Le char est la seule unité pouvant se déplacer dans les 3 axes.



• L'**Avion de chasse*** de 1 à 6 uniquement en Diagonale. Il a en plus la propriété de passer par dessus toutes les pièces.



* les unités Avion et Hélicoptère ont donc la propriété de voler par dessus les autres pièces.....(ce qui est le propre des unités aériennes)



INVERSIONS DES PIÈCES

A chaque tour, le joueur peut privilégier une inversion de pièces plutôt qu'un simple déplacement. On inverse toujours 2 pièces, chacune prenant la place de l'autre.

Lors des inversions, la distance entre 2 pièces ne compte pas. Sur une verticale elles pourront s'échanger sur un maximum de 11 cases dans les 3 axes.

Seule la notion de même ligne est importante lors d'une inversion. De plus si une ou plusieurs pièces sont intercalées entre les deux pièces à échanger sur cette même ligne, l'inversion est possible. Seule une ou plusieurs pièces adverses intercalées rend l'inversion impossible.

Les inversions sur même ligne se font :

- par couple
Porte-Avion avec Hélicoptère
Char avec Avion de chasse
- par type d'unités entre elles
- Par unités "missile" entre elles

Les inversions sur même ligne :

• Porte-Avion avec Hélicoptère sur ligne Horizontale et Verticale.



• Char et Avion de chasse sur ligne Horizontale, Verticale et Diagonale.



• Porte Avion sur ligne Horizontale et Verticale.



• Hélicoptère sur ligne Horizontale et Verticale.



• Char sur ligne Horizontale, Verticale et Diagonale.



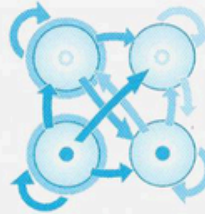
• Avion de chasse sur ligne Diagonale uniquement



• Les unités "missile" entre elles sur ligne Horizontale, Verticale et Diagonale.



RAPPEL:
Si les unités intercalées sont celles d'un même joueur, l'inversion est possible.
Si les unités intercalées sont celles de l'adversaire, l'inversion est impossible.



PRISE DES PIÈCES

N'importe quelle pièce peut être prise par une unité adverse en fonction de l'angle d'attaque et de sa force de déplacement (voir Déplacement de pièces page 3). Les prises se font en avant, sur le côté, en arrière ou en diagonale selon le type d'unité et la hiérarchie des pièces (voir Hiérarchie des prises de pièces page 5).

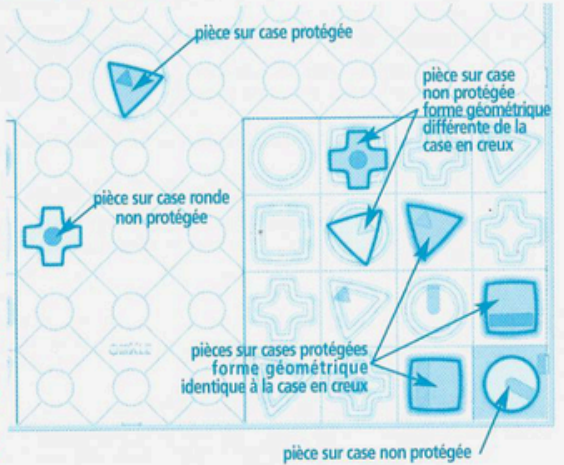
3 notions fondamentales pour la prise des pièces :

Notion de *case protégée*, notion de *case non protégée* et notion de "missiles".

Qu'est ce qu'une case protégée ?

c'est la position où une pièce épouse une case ayant sa forme.

Cases creuses au nombre de 64. Dans case protégée l'unité sera toujours plus basse dans le plateau ce qui visuellement facilite le déroulement du jeu.



CIRKLE comme dans un combat moderne donne la possibilité à une unité de se placer dans des cases creuses ayant la forme géométrique qui lui correspond.

Comme un char qui se camoufle dans la forêt, un Porte Avion qui se positionne loin des côtes ennemies, un Avion ou un Hélicoptère qui volent prudemment, les unités peuvent se positionner sur des cases creuses qui les protègent. Dans case protégée, l'unité ne peut être prise que dans certaines conditions. (voir page5).

Qu'est ce qu'une case non protégée ?

C'est la position où une pièce se place sur une case n'ayant pas sa forme. Cases non creuses au nombre de 57.

A savoir les 4 cases cibles ainsi que les 53 cases rondes de la zone de progression. Ainsi que toutes les cases ayant des formes géométriques occupées par une unité n'ayant pas sa forme, la pièce sur ce type de case sera visuellement toujours plus haute sur le plateau.

En effet le design de CORKLE a été conçu de façon à ce que seules les unités correspondant à leur case puisse s'y enfoncer pour se protéger. Les 4 cases rondes du centre sont les cases joker qui protègent n'importe quelles pièces qui s'y installent. Lorsqu'une pièce se positionne sur case non protégée, exemple Char sur case carrée ou triangulaire ou croix, elle ne peut pas dans ce cas s'enfoncer.

On visualise alors immédiatement le danger, car la pièce sera momentanément plus haute que les unités protégées.

Vous serez cependant souvent obligé pour occuper une case protégée de passer par des cases non protégées.

C'est l'alternance de cette notion qui donne à CORKLE toute sa «dimension».

Sur case non protégée l'unité sera toujours plus haute sur le plateau ce qui facilite la visibilité des pièces en position de danger (+ haut = DANGER).

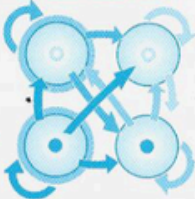


Qu'est ce qu'une unité "missile" ?

La modernité du combat de CORKLE permet aux joueurs d'utiliser des unités "missile" qui sont les pièces maîtresses du jeu. Elles ont notamment la propriété de prendre des pièces adverses dans cases protégées

◊ HIÉRARCHIE DES PRISES DE PIÈCES :

Simple unité dans case protégée



Toutes Unités dans case non protégée

Unité "missile" dans case protégée

- Unité "missile" dans case protégée ne peut être prise que par "missile" adverse lui-même dans case protégée au moment de l'attaque.
- Simple unité dans case protégée ne peut être prise que par simple unité adverse elle-même dans case protégée.

• Simple unité dans case protégée peut être prise par un missile adverse à partir de n'importe quelle case*.

* c'est la caractéristique propre d'un "missile" qui peut détruire n'importe quelle unité même protégée (exemple: Avion abattu par "missile terrestre" ou char camouflé dans une colline abattu par "missile aérien" ou "missile maritime").

En revanche :

• Toutes unités sur case non protégée sont par définition vulnérables.

N'importe quelle unité y compris "missile" peut être prise sur case non protégée sans hiérarchie par l'adversaire. C'est pourquoi le design de CORKLE a été conçu pour visualiser immédiatement toutes pièces en danger sur case non protégée.

Vous remarquerez qu'en zone de progression où toutes les cases rondes sont non protégées se trouvent les deux cases creuses Joker qui protègent toutes les unités sans distinction de forme qui s'y installent. Un peu comme une oasis au milieu d'un désert. Elles sont évidemment hautement stratégiques à condition de ne pas y rester trop longtemps (voir conseil de jeu page 6).

◊ RÉCUPÉRATION DE PIÈCES EN COURS DE PARTIE :

Lorsqu'un joueur a perdu au moins 3 unités il peut récupérer au choix une de ses pièces prises (notamment "missile") pour procéder à un échange.

L'opération s'effectue par échange simultané d'une unité évoluant sur le plateau avec une unité détruite à récupérer.

La pièce récupérée prend aussitôt la case de l'unité échangée sur le plateau.

La récupération de pièce oblige le joueur à passer son tour.

Il place ensuite son pion de manière visible à côté du plateau pour signaler aux autres joueurs qu'il a utilisé son coup de récupération.

Exemple : j'ai perdu 4 pièces dont 2 "missiles", je procède à la récupération, en récupérant un missile j'empêche mes adversaires de faire CORKLE (voir réalisation de l'objectif).

La récupération de pièces n'étant possible qu'une fois pour chacun des joueurs, autant l'utiliser au meilleur moment, ce qui n'est pas toujours le cas s'il y a urgence.

◊ RÉALISATION DE L'OBJECTIF :

- 1/ Pour gagner la partie, il faut placer une de ses unités (au choix) dans l'une des cibles adverses.
- 2/ A condition que chacun des 3 autres joueurs ait perdu au moins 2 "missiles".
- 3/ Pour gagner, il faut tenir un tour complet, sans que l'unité soit prise.
- 4/ Si un joueur perd toutes ses unités, il n'est plus possible pour aucun des

joueurs restant de "faire CORKLE" dans son camp, sa cible devenant imprenable. Le fait que chacun puisse récupérer un "missile" en cours de partie rend l'objectif plus difficile à réaliser et demande une grande stratégie de jeu. De plus aucun joueur ne pourra faire d'alliance au détriment des autres. (Voir conseils de jeu).

◇ OPTIONS DE JEU :

■ 1 - Chacun pour soi, mode Solo (voir règles ci-dessus).

Chaque joueur est indépendant, il doit réaliser l'objectif, faire CORKLE en venant placer une unité au choix dans l'une des cases cibles adverses et tenir un tour de jeu (attendre que chacun des 3 autres ait fini de jouer).

Si sa pièce conserve la cible, il a gagné.

De plus, il faut que chacun des 3 autres joueurs ait perdu au moins 2 "missiles".

Chacun peut néanmoins récupérer une pièce notamment 1 missile à partir de la 3ème pièce perdue.

Si l'un des joueurs perd toutes ses unités, sa cible n'est plus un objectif.

■ 2 - Par équipe, 2 contre 2, mode Double

Les jaunes jouent avec les bleus et commencent, les verts avec les mauves. L'objectif est que l'un des coéquipiers prenne une des 2 cibles adverses et tienne la position un tour à condition que chacun des adversaires ait perdu 2 "missiles". Ils peuvent néanmoins récupérer un "missile" en cours de partie comme dans le mode solo.

Si l'un des coéquipiers perd toutes ses unités, il n'est plus possible de faire CORKLE dans sa couleur. le joueur restant continue la partie en bénéficiant d'un coup de jeu supplémentaire. exemple : les verts viennent d'être éliminés, le coéquipier mauve seul jouera un coup après les jaunes et un coup après les bleus jusqu'à la fin de la partie.

Les inversions entre coéquipier sont possibles, exemple un char jaune peut être échangé avec un char "missile" bleu etc... selon toutes les règles d'inversion.

■ 3 - Solo contre les 3 autres, mode "Survivor"

Le joueur jaune joue en premier, puis le joueur vert, à nouveau le jaune joue puis le bleu, puis le jaune joue à nouveau puis le mauve, puis le jaune etc Le jaune est seul contre les 3 autres joueurs qui jouent alors en équipe de 3.

Les coéquipiers bénéficient de toutes les possibilités du jeu par équipe, inversion, stratégie d'équipe... sauf de la récupération de pièces à partir de 3 pièces perdues. En effet, seul le joueur SURVIVOR bénéficie de l'échange de pièce en cours de partie.

Conseils de jeu

- Il est conseillé d'utiliser au maximum, les cases protégées et plus encore les 4 cases protégées du centre en zone de progression qui serviront de bases avancées à la fois en attaque mais aussi en défense.

- Les premiers coups ou ouvertures sont stratégiques, les combinaisons sont illimitées.

- Utiliser les inversions dès le début peut présenter de nombreux avantages.

- Penser à déplacer ses unités en couverture.

exemples: - 2 avions sur une même diagonale se protègent mutuellement.

- 2 chars se protègent dans un périmètre de cases rapprochées sur les 3 axes. Un char au centre peut contrôler jusqu'à 29 cases.

- Bien utiliser, les unités aériennes qui sautent par dessus toutes les pièces constituent des options de coup difficile à visualiser par l'adversaire.

- Bien utiliser les inversions offrent souvent sur un coup de défense un retournement inattendu de coup d'attaque.

exemples: Inversion de 2 "missiles" sur case non protégées qui sur inversion se retrouvent simultanément sur cases protégées. Il arrive souvent lors des inversions des pièces que l'une ou l'autre des unités puissent se retrouver dans des cases protégées, laissant soudain apercevoir une option offensive au coup suivant.

- Les inversions par équipe offrent de multiples possibilités

- Ne pas éliminer sans réfléchir un adversaire car on ne peut plus utiliser sa cible comme objectif.

- Dans la version chacun pour soi, faire attention au joueur qui n'a plus qu'une pièce car il peut encore faire CORKLE

- Dans l'option mode Double, faire attention à ne pas éliminer un des 2 adversaires. On ne peut plus faire CORKLE dans sa couleur et le joueur restant joue alors un coup de plus entre chaque coup de l'équipe adverse.

exemple :

Les jaunes et bleus ont pris la dernière pièce du joueur mauve, le vert continue la partie seul. Lorsque le jaune joue, il joue immédiatement après lui, ensuite le bleu joue, le vert joue immédiatement après lui et ainsi de suite jusqu'à la fin. Le vert peut faire CORKLE chez les jaunes ou les bleus et son coup supplémentaire pourra renverser une partie en mode Double...

Il est donc fortement conseillé de laisser un adversaire de double même affaibli avec au moins une pièce... sachant que le joueur affaibli avec une pièce pourra faire encore pas mal de dégâts.

www.cirkle.fr

CIRKLE® 4

Options de jeu :

■ **Chacun pour soi, mode « Solo »**

Chaque joueur est indépendant, il doit réaliser l'objectif standard, faire CIRKLE en venant placer une unité au choix dans l'une des cases cibles adverses et tenir un tour de jeu (attendre que chacun des 3 autres ait fini de jouer).

Si sa pièce conserve la cible il a gagné.

De plus, il faut que chacun des 3 autres joueurs ait perdu au moins 2 "missile".

Si l'un des joueurs perd toutes ses unités sa cible n'est plus un objectif.

■ **En double, par équipe 2 contre 2, mode « Double »**

Les jaunes jouent avec les bleus et commencent, les verts avec les mauves.

L'objectif est que l'un des coéquipiers prennent une des 2 cibles adverses et tenir la position un tour, à condition que chacun des adversaires ait perdu 2 "missiles".

Ils peuvent néanmoins récupérer un "missile" en cours de partie comme dans les règles standards.

Si l'un des coéquipiers perd toutes ses unités, il n'est possible de faire CIRKLE dans sa couleur. De plus le coéquipier joue alors un coup après chaque autre joueur adverse.

Les inversions entre coéquipier sont possibles, exemple un char jaune peut être échangé avec un char "missile" bleu etc... selon toutes les règles d'inversion.

■ **Solo contre les 3 autres, mode "Survivor"**

Le joueur jaune joue en premier, puis le joueur vert, à nouveau le joueur jaune joue puis le bleu, puis le jaune joue à nouveau puis le mauve, puis le jaune etc

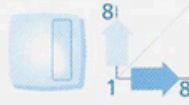
Le jaune est seul contre les 3 autres joueurs qui jouent alors en équipe de 3.

Les coéquipiers bénéficient de toutes les possibilités du jeu par équipe, inversion, stratégie d'équipe sauf de la récupération de pièces à partir de 3 pièces perdues.

En effet seul le joueur SURVIVOR bénéficie de l'échange en cours de partie.



DEPLACEMENTS DES PIECES



INVERSIONS DES PIECES



PRISE DES PIÈCES

