

CIRKLE[®]

WOM!

www.cirke.fr



FRANCAIS: pages 1 à 6
DEUTSCH: Seiten 7 bis 12

FRANÇAIS

Introduction

CIRKLE WOM, le jeu des «Dames» au 21ème Siècle.
«La stratégie des femmes a toujours été de faire croire aux hommes que les décisions leur appartenaient ...»

CIRKLE WOM est un jeu conçu et réalisé par Patrick LATERROT, dont le design a été élaboré par les designers de 123 Games - éditions, Christian MOURA et Bruno SINTIVE. Tous droits réservés à son auteur N° 02 3 183 487

CIRKLE WOM s'inscrit dans le concept ludique de la gamme CIRKLE. Un jeu de stratégie accessible à toute la famille, petits et grands, où les femmes s'invitent.

Le concept de CIRKLE permet de passer d'un jeu à l'autre sans difficulté, puisque les différentes versions du jeu s'appuient toujours sur les mêmes déplacements de pièces, un même design, avec des objectifs similaires, en l'occurrence la **stratégie des cercles**.

Ainsi un enfant jouant à CIRKLE «Bataille Navale» pourra jouer chez un ami sur une version CIRKLE WOM, CIRKLE 2 ou CIRKLE 4 en gardant les bases et les acquis du concept.

CIRKLE WOM place les joueurs dans une ambiance ludique rappelant par moment le noble et traditionnel jeu de «Dames».

L'objectif sera de faire des «dames» en atteignant les cibles de l'adversaire, de protéger ses propres cibles et enfin de chercher la meilleure stratégie pour conquérir les 2 cibles adverses.

Chaque joueur dispose pour cela de 16 pions que l'on place sur les 2 premières lignes de chaque camp en début de partie.

Le but est de prendre les pions de l'autre joueur, de contrôler les meilleures cases sur le plateau CIRKLE, d'obtenir des «Dames» ou de faire ou défaire des «Tours» défensives pour bousculer son adversaire et enfin conquérir les 2 cibles de l'adversaire.

Les verts jouent les premiers, et chaque joueur déplace à tour de rôle un de ses pions.

On ne sera jamais obligé de prendre un pion adverse.

On ne peut pas passer son tour, on doit déplacer un pion ou une «Dame» à chaque tour.

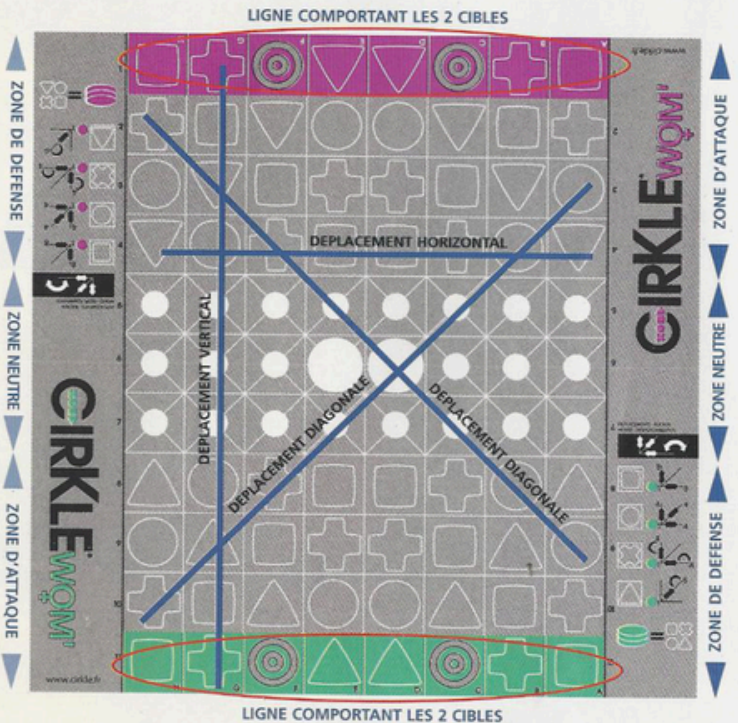
On a gagné quand l'adversaire ne peut plus défendre ses cibles. Il faut pour cela, placer un pion ou une «Dame» sur chacune des 2 cibles adverses sans qu'il puisse les reprendre au coup suivant.

Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 2 x 16 pions de couleur (vert et lilas foncé)
- 1 livret de règles

Description du Plateau.

Plateau de 88 cases, numérotées de 1 à 11 en Vertical et de A à H en Horizontal.



3 zones : Défense - Neutre - Attaque

1- Zone de défense :

Elle est composée de 4 lignes avec des formes géométriques (Triangle, Carré, Croix et Cercle) soit 32 cases.
 Dans cette zone se trouve la ligne dite d'objectifs, comprenant les 2 cibles, chaque joueur devra soit défendre ses propres cibles soit attaquer et conquérir les cibles adverses.
 Sur les cibles adverses on pourra obtenir des «Dames» en cours de partie (Voir rubrique Gagner des «Dames»).

2- Zone neutre (centre du plateau) :

Elle est composée de 3 lignes formant 24 points.
 Chaque point est considéré comme une case, où les pions pourront se poser.
C'est une zone de progression où les pions et les «Dames» sont ralentis.

Dans cette zone, les pions ne pourront se déplacer que d'une seule case dans les 3 axes y compris les «Dames», voir rubrique déplacement des pions.

Au centre de cette zone, on peut remarquer la présence de 2 Points plus gros et Blancs. Ces cases sont les 2 cases joker* (voir plus loin).

3- Zone d'attaque :

C'est la zone de défense de l'adversaire, composée de 4 lignes avec des cases ayant des formes géométriques et les cibles.

Mouvement ou déplacement des pions

- Les pions se déplacent en **Avant**, sur le **Côté** ou en **Arrière** selon leur mode de déplacement.
- Le mode de déplacement s'obtient par la case que le pion occupe. Voir ci-après.
- Les pions peuvent se poser sur toutes les cases du plateau de CIRCLE, en passant d'une case à une autre et ainsi changer de mode de déplacement au coup suivant.
- Les pions vont tout au long de la partie obtenir des déplacements différents en fonction des cases qu'ils occuperont.
- Ainsi un pion sur case «Triangle» obtient le déplacement dit mode «Avion» de 1 à 6 cases en Diagonale et aura aussi la possibilité de passer par-dessus les pièces adverses.
- Il pourra occuper une autre case en prenant un pion adverse sur la case où il se pose.
- Ou tout simplement se placer sur une case différente et prendre un tour suivant un autre mode de déplacement.

C'est l'alternance des mouvements et des multiples combinaisons entre chaque coup qui font tout l'intérêt de CIRCLE WOM.



Il y a 5 types de déplacements possibles

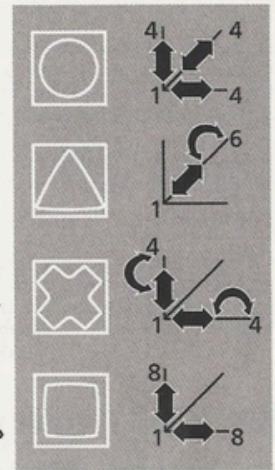
H pour Horizontal, V pour Vertical et D pour Diagonal

1 - Sur case «Cercle» : «mode Char»
 le pion se déplace à partir qu'une case cercle de 1 à 4 cases dans les 3 axes H,V,D au coup suivant...

2 - Sur case «Triangle» : «Mode Avion»
 1 à 6 cases en Diagonale
 *et passe par-dessus les pions y compris adverses.

3 - Sur case «Croix» : «mode Hélicoptère»
 1 à 4 cases en H et V
 *et passe par-dessus les pions y compris adverses

4 - Sur case «Carré» : «mode Porte- Avion»
 1 à 8 cases en H et V



* Les pions sur Case Triangle (mode Avion) et Croix (mode Hélicoptère) ont donc la propriété de passer par dessus des pions, «Dame» ou «Tour» adverses.
 (Voir rubrique disloquer des Dames et Tours ou faire reculer des pions...)

5 - En zone neutre (zone centrale avec case «point rond»), chaque pion est freiné y compris les «Dames».
 Il ne peut se déplacer que d'une seule case dans les 3 axes soit en avançant, soit sur le côté ou soit en reculant.
 Pour reprendre de la force, il devra sortir de cette zone ou se placer sur une case joker. (Voir ci après).

• Les 2 Cases Joker en zone neutre :

En prenant position sur une case Joker, le pion pourra lors d'un coup suivant partir en mode «Cercle», «Triangle», «Croix» ou «Carré». Le pion obtient de l'une de ces 2 cases, la même propriété qu'une «Dame» (voir rubrique «Dame»).

• **Mouvement des «Dames»** (voir gagner des «Dames» ci-après).
 Une «Dame» se déplace selon le choix du joueur en mode «Croix, Carré, Triangle, ou Cercle» à chaque tour et de n'importe quelle case... sauf en zone neutre.

Prise des pièces

On peut prendre en **Avant** sur le **Côté** ou en **Arrière**.

On occupe toujours la case du pion que l'on vient de prendre. Qu'il s'agisse d'un pion, d'une «Dame» ou d'une «Tour».

Une «Dame» = 2 pions empilés, une «Tour» = 3 pions empilés (voir rubrique «gagner des Dames», ou «faire des tours»).

Un pion peut prendre un autre pion.

Un pion peut prendre une «Dame» et vice et versa.

Une «Dame» peut prendre un pion, une «Dame» ou une «Tour».

Un pion ne peut pas prendre une «Tour»,

• Car la «Dame» qui se pose sur un pion en constituant une «Tour» protège le pion qu'elle couvre tant qu'elle reste dessus. Voir rubrique «Tour»

• Le pion redevient vulnérable lorsque la tour est déplacée.

Faire reculer des pièces

Les Pions sur cases «Triangle» et «Croix» obtiennent un déplacement qui autorise à passer au dessus des autres pions.

Sur «Triangle» ils obtiennent un déplacement mode Avion, sur «Croix» mode Hélicoptère.

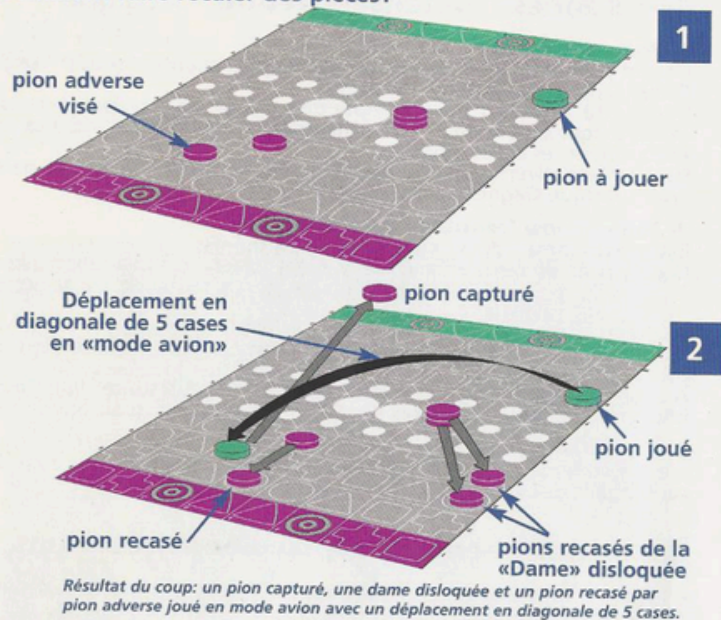
Le pion sur case «Triangle» peut effectuer un déplacement de 1 à 6 cases maximum en Diagonale et durant son vol, c'est souvent le cas, il peut survoler des pions ou des «Dames» ou une «Tour» adverses.

Le ou les pions survolés sont pris par le joueur et ils les replacent aussitôt sur les cases en zone de défense adverse. (On «recase» un pion par case).

Exemple: le joueur déplace en diagonale un pion à partir d'une case «Triangle», il survole 1 dame et 1 pion et prend un pion sur la case où il atterrit, un «Carré» par exemple. Il replacera aussitôt, 3 pions de l'adversaire sur les cases libres de la zone de défense, en plus du pion pris sur la case «Carré».

Dans cet exemple le pion aura bousculé 4 pions en un coup, à savoir un pion détruit et 3 «recasés» dont 2 de la dame ainsi disloquée en Zone de Défense adverse.

Comment faire reculer des pièces?



Gagner des «Dames» (2 pions l'un sur l'autre).

Dès qu'un joueur place un pion sur l'une des 2 cibles adverses, il gagne une «Dame» en plaçant un pion supplémentaire sur le pion qu'il vient de placer sur cible. **Pendant un tour sa dame est protégée**, c'est-à-dire que l'adversaire ne peut, sur son coup à jouer, prendre la «Dame» qui vient de naître. Il pourra le faire au coup suivant, si l'autre joueur a oublié de déplacer sa dame sur une case qui la protège.

On peut gagner autant de «Dames» que l'on veut.

Rappel, une «Dame» peut être prise par un pion, ou une autre «Dame».

On ne peut faire une dame qu'à partir du moment où l'on a déjà perdu un pion. En effet si l'on se positionne sur une des cibles adverses en début de partie sans avoir perdu aucun pion l'adversaire ne peut donner un pion pour faire une «Dame».

Faire des «Dames» en début de partie présente peu d'intérêt.

Déplacement d'une «Dame» :

- Une «Dame» peut se déplacer à chaque tour, selon le choix du joueur en mode «Croix, carré, triangle ou cercle» (Hélicoptère, Porte-Avion, Avion ou Char) de n'importe quelle case.
- Elle dispose d'une forme de déplacement très supérieure aux pions.

- Elle peut aussi se poser sur un pion. Voir ci après rubrique faire des «tours»

Attention : Une «Dame» en Zone neutre est ralentie comme un pion, elle ne se déplace plus que d'une seule case. Elle ne retrouve ses propriétés que de retour en Zone Défense ou Attaque.

► Faire des «Tours» (3 pions empilés).

On peut placer une «Dame» sur un de ses pions; le pion surmonté d'une «Dame» forme alors une «Tour» (3 pions empilés).

Le pion devenu momentanément «Tour» est impenable face à un pion adverse.

Attention, Une «Tour» peut cependant être prise par une «Dame» adverse. Une «Tour» ne se déplace pas. C'est une position de protection .

- On joue toujours la «Dame» à partir d'une tour, jamais le pion.

► Détruire des «Dames» ou des «Tours»

- 1- Une «Dame» peut être prise par un pion adverse, ou une autre «Dame».
- 2- Une «Tour» peut être prise par une «Dame» **et jamais par un pion.**

• Disloquer des «Dames» ou des «Tours»

- Si on vole au dessus d'une «Dame» ou d'une «Tour», elles se disloquent.
- Le joueur qui vient de survoler une «Dame» ou une «Tour» ou les deux, récupère les pions de la «Dame ou Tour» ainsi disloquées et replace les pions de son adversaire, sur les cases de la Zone de Défense adverse.

Il replace aussitôt selon sa stratégie toutes les unités survolées sur les cases adverses en zone de défense, à savoir un pion par case.

Il «recase» ainsi les pions adverses sur les cases libres y compris sur les cibles.

Exemple : vous volez avec un pion sur un déplacement en diagonale à partir d'une case «Triangle» (mode Avion), pour prendre par exemple un pion adverse sur case «Carré» (mode Porte-Avion).
Durant votre coup vous avez survolé une «Tour» et un pion de l'autre joueur, vous pouvez aussitôt faire reculer le pion et disloquer la tour en «recasant» ainsi 4 pions sur 4 cases différentes selon votre choix en zone adverse (Zone de Défense). En plus vous prenez le pion de la case sur laquelle vous venez de vous poser.
(Voir schéma faire reculer des pièces).

► Comment gagner?

1 - Si les deux cibles adverses sont occupées et que l'adversaire ne peut plus reprendre au moins l'une des deux cibles, la partie est terminée.

2 - Si l'un des joueurs a perdu tous ses pions, la partie est terminée.

Il y a partie nulle, lorsque les joueurs ont encore des pions sans pouvoir prendre les cibles de l'adversaire. (par exemple un joueur possède une dame, l'adversaire dispose encore d'un pion, ni l'un ni l'autre ne pouvant conquérir les deux cibles ni détruire le dernier pion adverse, la partie est considérée comme nulle).

Par convenance, les verts jouent les premiers.

Durée d'une partie: 30 minutes et + si les joueurs sont d'un bon niveau.
Jeu conseillé à partir de 6 ans.

► Situation de coups possibles.

• Peut-on poser un pion sur une «Dame» ?
Oui, mais au moment de jouer, on déplacera une «Dame» de la «Tour» (voir ci-dessus).

• Cas où un pion se place sur une «Dame» elle même sur cible.
On obtient une «Tour» sur cible.

La cible est alors sécurisée, elle ne pourra être reprise que par «dame» adverse. Si on déplace une «Dame» à partir de «tour» sur cible, le pion qui reste ainsi sur cible, ne devient «Dame» qu'au tour suivant .

• Peut-on constituer une «Tour» en Zone Neutre?
Oui, mais cela présente peu d'intérêt.

• Peut-on disloquer une «Dame» et une «Tour» en un seul coup ?
Oui, cela arrive souvent, sur les trajectoires en diagonale ou en V et H, en mode Avion ou Hélicoptère, un pion peut disloquer les «Dames» ou «Tour» qui se trouvent sur son trajet tout en prenant un pion ou une Dame sur la case où il s'arrête.

• Lorsqu'un joueur «recase» le ou les pions de son adversaire on peut prendre l'option de laisser ce dernier lui même recaser ses pions qui viennent d'être bousculés.
Cette option est à définir entre les joueurs en début de partie.

• On ne place jamais une «Dame» sur une autre «Dame»,
A moins de vouloir créer une Super «Tour» (4 pions empilés) et donner naissance à une variante de CIRKLE WOM, mais cela c'est une autre histoire...
Si c'est votre intention, alors ne pas oublier «Dame» sur «Tour» avec 5 pions empilés...

Exemple d'une partie en cours

Exemple de coups possibles en cours de partie :

Le vert a capturé 6 pions roses N° 11,12,13,14, 15 et 16.

Le Rose a capturé 7 pions verts de 10 à 16.

C'est aux verts de jouer :

Le joueur vert pourra dans cet exemple jouer différents coups possibles :

A) Il joue le pion vert N°1 de la case Triangle H8 en Carré B2, son déplacement en diagonale lui permet de survoler plusieurs pions roses.

Résultat : le pion rose N° 8 en B2 est capturé, les pions 6 et 7 survolés sont «recasés» sur 2 cases libres en Zone rose, au choix du joueur vert.

B) Le pion vert N°3 sur case joker en E6 peut se déplacer en Triangle, Carré, Rond ou Croix, il peut donc,

sur la gauche capturer le pion N°1 rose et «recaser» le pion N°2 survolé en Zone rose.

Au centre, il peut capturer le pion N°5 en E2.

Sur la droite, en mode triangle, prendre le pion N°9 en A2.

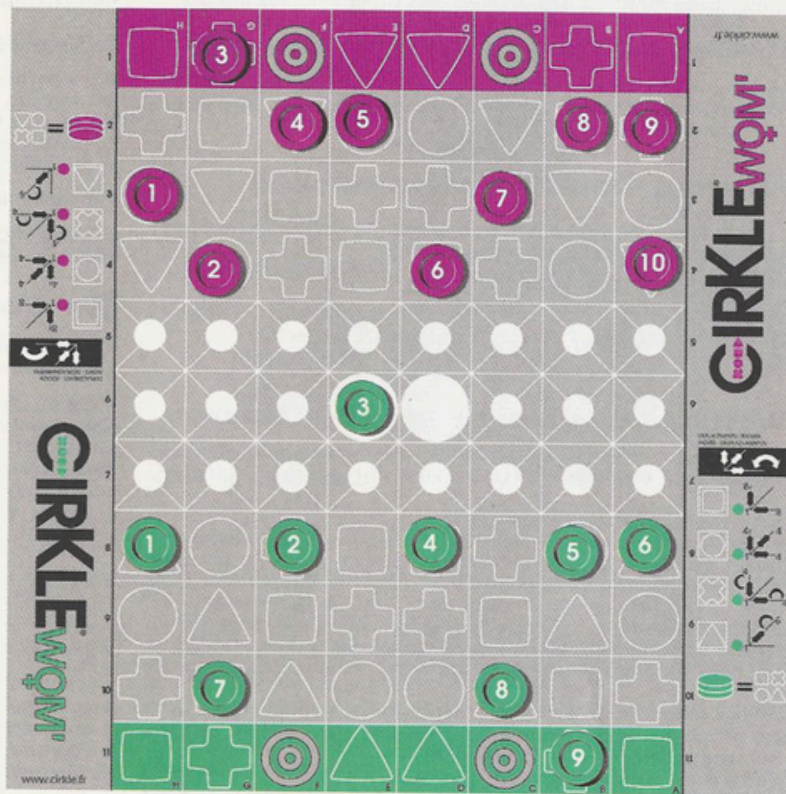
C) Le pion vert N° 4 en D8 peut en mode Carré capturer le pion rose N°6 en D4.

D) Pion vert N° 7 en G10 peut prendre pion Rose N°2 en G4. Dans tous les cas si le joueur vert décide sur ce tour de capturer un pion rose, son pion sera repris au coup suivant par l'adversaire.

Il peut donc aussi jouer un coup de préparation ou de positionnement.

Les autres pions verts N° 2, 5, 6, 8 et 9 peuvent être joués pour des coups de positionnement pour un coup suivant.

Il pourra par exemple jouer le pion vert N° 2 sur Croix en F8, en repli sur Carré en F9 pour agresser sur un coup suivant la cible adverse en F1 zone rose, et récupérer une «Dame».



Partie courte

On place la boîte de jeu au centre du plateau.
A l'aveugle, chacun des joueurs place ses pions où il veut sur les cases de sa Zone de Défense.
L'objectif reste le même, conquérir les cibles adverses.
Ensuite on relève la boîte, et la partie débute.
Les prises de pions vont être immédiates.

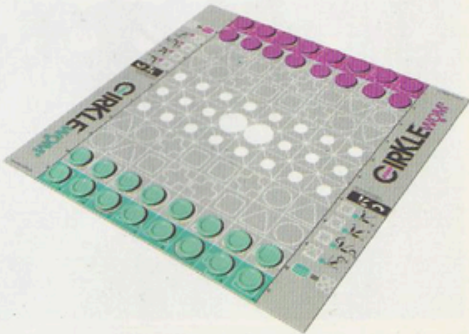
Durée d'une partie 15 minutes.



Partie longue

On place les pions sur les deux premières lignes de chaque camp.

Durée d'une partie 30 minutes et plus selon le niveau des joueurs.



3ème option de jeu: «Mode Billard»

Les pions doivent être numérotés de 1 à 16, vous munir de la feuille prédécoupée.
Le pion N° 8 est marqué d'une bande qui entoure le chiffre.

Début de partie, 2 options possibles :

- soit vous placez les pions sur les 2 premières lignes de 1 à 16 (pion N°1 sur case A1 et ainsi de suite dans l'ordre chronologique)
- soit vous placez vos pions dans n'importe quel ordre, sur les 4 premières lignes, avec la boîte au centre pour cacher la configuration de chacun des joueurs.

Le premier pion pris à l'adversaire détermine si vous jouez ses pions pairs ou impairs.

Exemple : le vert qui joue en premier, prend après quelques coups, le pion N° 10 des roses, il devra dès lors pour gagner le match prendre tous les pions pairs de l'adversaire en terminant impérativement par le N° 8. En cours de partie il ne pourra plus prendre les pions impairs.

L'objectif n'est plus de prendre les cibles mais de jouer les N° pairs ou impairs...
On peut cependant faire des «Dames» en cours de partie.

Que l'on joue les pairs ou impairs dans tous les cas il faudra finir par le pion N°8 (sauf dans le cas du strike) voir ci-après.

Dans le mode billard, on peut enchaîner les coups. Lorsque l'on prend un pion pair (si l'on joue les pairs) on continue de jouer avec le pion d'attaque tant que l'on peut capturer des pions pairs. Cela s'appelle «faire une série».

Une série de 5 pions avec prise du N°8, s'appelle un « strike ». L'adverse est KO, la partie est finie...

Pour faire une «Dame», il suffit de se placer sur l'une des cases cibles. Cas, où le joueur joue les pions pairs, et que se trouve un pion impair sur la cible? Dans ce cas, le pion adverse est capturé.

Une «Dame» peut être prise quel que soit son N° ...

Dans une série, la « dame compte pour 2 pions ... exemple on prend 3 pions dont le 8 + une «Dame» = strike, 2 «Dames» + le 8 = strike

Le pion N° 8 ne peut pas faire de «Dame»...

Jouer avec le N° 8 en début de partie est intéressant sachant que l'adversaire ne pourra le capturer qu'en fin de partie cependant, attention au Strike...