

CIRCLES

Fléchettes

Un jeu rapide pour les as de la pichenette
Pour 2 à 5 joueurs à partir de 7 ans

La pichenette
pour débutants !



Contenu

- 1 anneau Circles
- 1 plateau (face Fléchettes)
- 25 marqueurs (5 cubes par couleur)



But du jeu

Visez avec précision pour marquer le maximum de points ou réussir le coup de maître !
Le premier joueur à atteindre 100 points ou plus à la fin du tour
OU
à placer 3 marqueurs sur une même case remporte la partie !

Mise en place

Installez le plateau, face Fléchettes visible, à l'intérieur de l'anneau Circles. Assurez-vous que l'anneau soit le plus à plat possible. Distribuez un set de marqueurs de même couleur à chaque joueur. Chaque joueur place un de ses marqueurs comme son marqueur de score sur la case 0, au centre du plateau. Placez la bille au niveau de la case 7 de l'anneau.

Déterminez ensuite qui commencera la partie : À tour de rôle, envoyez la bille d'une pichenette et essayez de faire exactement un tour d'anneau. Placez l'un de vos marqueurs sur la case en face de l'endroit où elle s'est arrêtée. Remplacez ensuite la bille au niveau de la case 7. Celui qui s'est ainsi rapproché le plus de la case 7 gagne le droit d'entamer la partie. Reprenez vos marqueurs utilisés.

Déroulement du jeu

Jouez à tour de rôle dans le sens horaire.

À votre tour de jeu, lancez la bille d'une pichenette à partir de l'endroit où elle s'était arrêtée, dans le sens horaire ou antihoraire. Elle doit effectuer au minimum la moitié d'un tour. Sinon, votre coup **n'est pas valable**.

Si à votre tour, vous faites sortir la bille hors de l'anneau, votre coup **n'est pas valable**. Remplacez alors la bille dans l'anneau en face de la case 7.

Si votre coup **est valable**, placez l'un de vos marqueurs sur la case Nombre au bord du plateau en face de laquelle la bille s'est arrêtée. Si elle est déjà occupée par un ou plusieurs marqueur(s) adverse(s), retirez-les et mettez-les de côté pour cette manche.

Si votre coup **n'est pas valable**, mettez l'un de vos marqueurs de côté.

C'est ensuite à votre voisin de gauche de jouer.

Exemple : Le joueur jaune s'est arrêté sur le 12. Il retire le marqueur bleu du plateau et dépose le sien à la place. Il possède maintenant une petite suite et marquera des points supplémentaires plus tard !



Il n'est parfois pas facile de déterminer sur quelle case s'est arrêtée la bille. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, retenez la case avec la plus petite valeur.

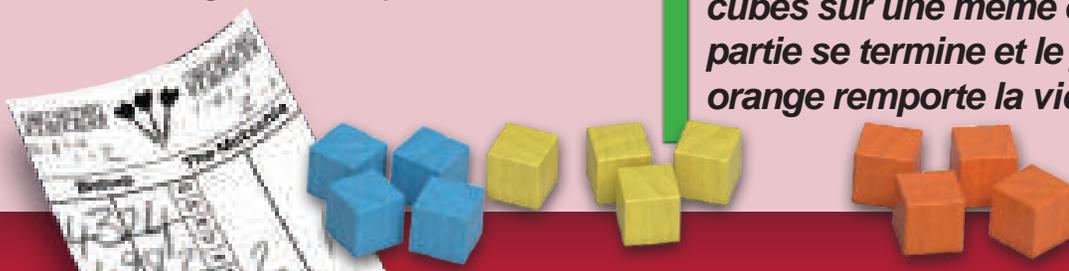
Le Triplé - Victoire immédiate !

Si, à n'importe quel moment du jeu, un joueur réussit à placer 3 marqueurs sur une même case, il remporte immédiatement la partie ! Il n'est alors pas nécessaire de compter les points à la fin de la manche.

7 porte-bonheur

Si vous vous arrêtez au niveau de la case 7, placez-y un marqueur, comme d'habitude. Vous gagnez alors le droit de déplacer un autre marqueur de n'importe quelle couleur vers une autre case. Les règles sont alors les mêmes que pour la pose d'un marqueur. Cela peut ainsi réaliser le triplé, la victoire immédiate.

Exemple : Le joueur orange atteint la case 7 et utilise la capacité spéciale pour déplacer son cube de la case 17 à 8. Comme il a maintenant 3 cubes sur une même case, la partie se termine et le joueur orange remporte la victoire !



Fin du tour

Une fois que chacun a joué 4 fois, plus personne ne doit avoir de marqueur : ils doivent être soit sur le plateau, soit avoir été mis de côté.

La manche est alors terminée et le moment est venu de compter les points.

Chaque marqueur rapporte autant de points que la valeur des cases sur lesquelles ils se trouvent. Avancez votre marqueur au centre du plateau du total correspondant.

Petite et grande suite

Si un joueur a placé ses marqueurs sur 3 cases adjacentes (voire sur 4 cases), il a réussi une petite (ou grande) suite !

Au lieu des points habituels, ces marqueurs rapportent 60 points pour une petite suite et 80 points pour une grande !

Reprenez ensuite vos marqueurs du plateau et ceux mis de côté dans votre réserve ; une nouvelle manche commence avec la bille en face de la case 7.

Le joueur qui possède le moins de points décide qui entame la manche suivante. En cas d'égalité, c'est le plus jeune qui décide.

Fin de la partie

Si, après le décompte de fin de manche, un joueur a atteint au moins 100 points, il remporte la partie !

Si plusieurs joueurs dépassent les 100 points, le vainqueur est celui qui totalise le plus de points.

En revanche, si à n'importe quel moment, un joueur réussit à placer 3 marqueurs sur une même case, c'est lui qui remporte la partie **immédiatement** !



© 2023 HUCH!

Auteur : Thomas Sing

Illustration : Kinetic, Glen Viljoen

Rédaction : Jens Bischoff

Mise en page : Michael Mutschler

Traduction: Eric Bouret, Atalia Jeux

Visuel non-contractuel

Fabriqué en Chine.



Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Danger de suffocation.

Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, GERMANY
www.hutter-trade.com

HUCH!

