

Décimoarr...

Matériel :

25 cartes « décimal »

4 cartes « perdu »

7 cartes « gagnant du tour »

But du jeu :

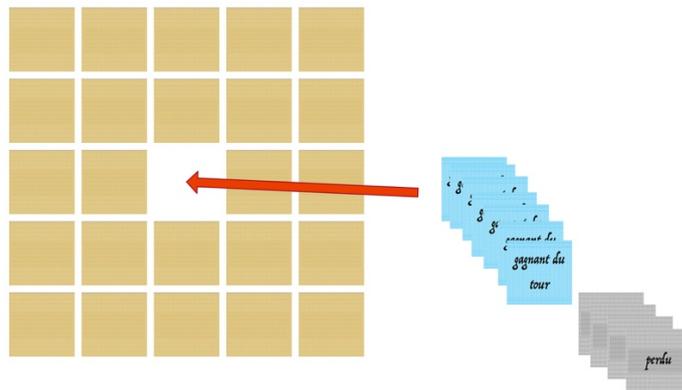
Avoir le maximum de diamants

Préparation du jeu :

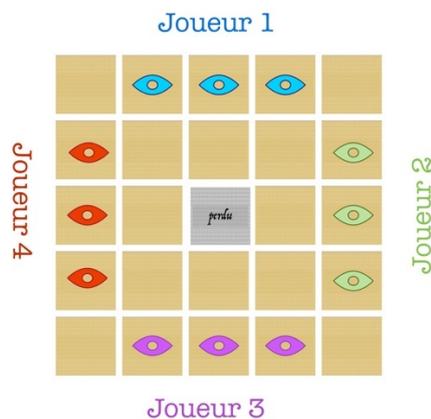
Mélanger les cartes « décimal » et en mettre une de côté qui ne servira pas pour cette partie.

Prendre autant de cartes perdues que de joueurs moins un. (S'il y a 4 joueurs, prendre 3 cartes)

Placer les cartes comme cela (exemple pour 5 joueurs):



Avant la première manche, chaque joueur regarde les 3 cartes devant lui, sans les montrer aux autres joueurs.



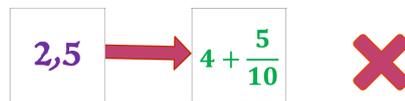
Déroulement d'une manche :

1. Le premier joueur retourne une carte et la repose face « décimal » visible à l'endroit où il l'a prise.
2. Le joueur 2 doit alors retourner une carte ayant un rapport visuel avec la dernière carte retournée (soit la couleur, soit la valeur). Si ce n'est pas le cas, il prend la première carte « perdu » du tas et il a fini de jouer pour le reste de la manche.

cartes ayant un rapport visuel :



cartes sans rapport visuel :



3. Le joueur 3 doit découvrir une carte ayant un rapport visuel avec celle du joueur 2 et ainsi de suite.
4. Le gagnant de la manche est celui qui n'a pas pioché de carte « perdu ». Il prend alors la première carte « gagnant du tour » du tas. Et on prépare la manche suivante. Pour cela :
 - a. Les joueurs qui ont pioché une carte « perdu » la retourne. Celui qui a le plus de têtes de mort commencera la prochaine manche.
 - b. On retourne toutes les cartes « décimal » en les laissant bien à la même place
 - c. On mélange les cartes « perdu » et on les repose au centre du jeu.
 - d. On reprend à l'étape 1.

Fin de partie :

1. Lorsque toutes les cartes « gagnant du tour » ont été piochées, la partie est terminée.
2. Tous les joueurs retournent alors leur carte « gagnant du tour » et additionne les diamants qui y figurent.
3. Le gagnant est celui qui a le plus de diamants.