

7+

2
6

15 min

DÉKAL



Claude Clément



Joey

Contenu



100 cartes Dékal de valeur 1 à 10, chacune en 10 exemplaires

1 pion Premier Joueur

But du jeu

Dans *Dékal*, vous allez tenter d'agencer au mieux les valeurs dans votre grille de 16 cartes afin de marquer le moins de points possible en fin de partie. Mais attention, vos adversaires ou le manque d'anticipation peuvent désorganiser toute votre stratégie !

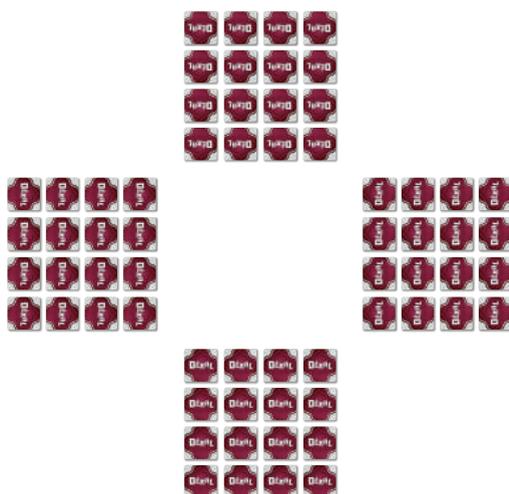
Mise en place

Exemple d'une partie à quatre :

Mélangez et distribuez 16 cartes à chacun. Sans regarder la valeur faciale de vos cartes, formez un carré de 4 cartes sur 4 devant vous. Ceci constitue votre **grille de jeu**.

Les cartes restantes sont écartées du jeu. Comme expliqué plus loin, elles permettront de déterminer, si besoin, qui commence la partie.

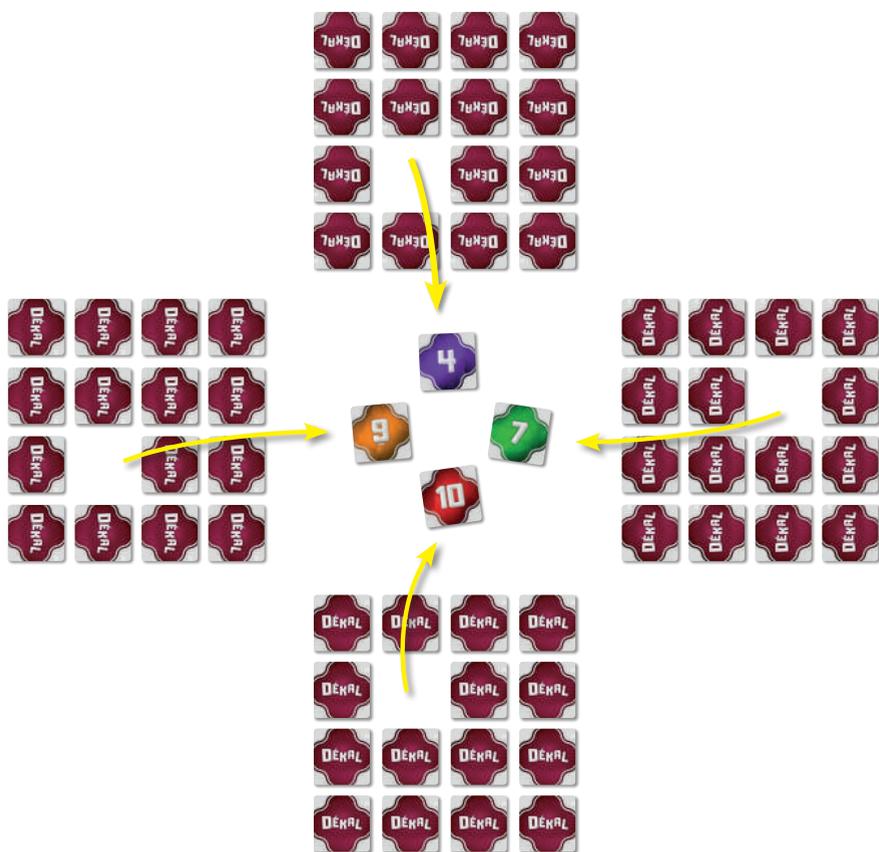
Conservez le jeton Premier joueur à portée de main.



Déroulement de la partie

Une partie de *Dékal* se joue en 16 tours et finit donc quand toutes les cartes ont été révélées et jouées.

À chaque tour, les participants choisissent n'importe quelle carte **face cachée** de leur grille et, **simultanément**, la jouent **face visible** au centre de la table. Vous pouvez choisir n'importe laquelle de vos cartes tant qu'elle est face cachée (fig. 1).

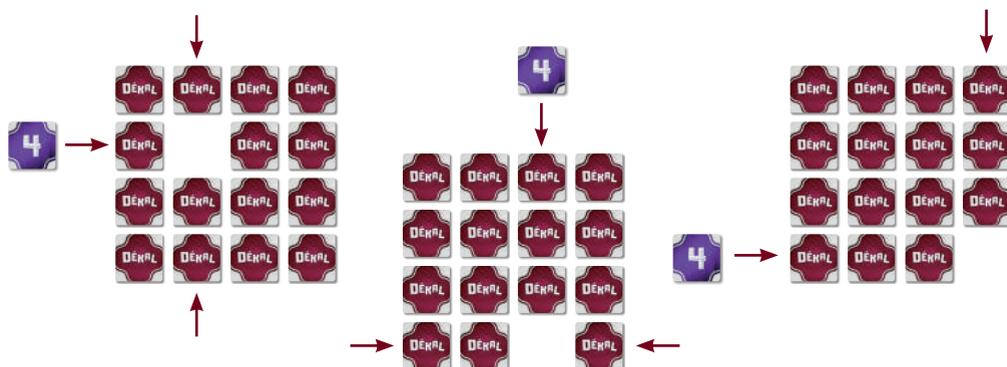


Pour le premier tour seulement, la carte révélée avec la **plus faible valeur** détermine qui commence et prend, de ce fait, le pion Premier Joueur.

En cas d'égalité, départagez-vous en piochant une carte parmi celles écartées en début de partie.

En commençant par le premier joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun choisit l'une des cartes jouées au centre de la table et l'insère dans sa grille par l'extérieur.

Pour insérer une carte dans sa grille de jeu, il faut que celle-ci vienne pousser (décaler) **une ligne** ou **une colonne** de manière à combler l'espace vide et reconstituer le carré de 4 sur 4 (fig. 2). On ne peut pas pousser une diagonale.



Il est interdit de jouer la carte directement sur l'emplacement laissé vide.

Conseil : Gardez un œil sur le jeu de vos adversaires et laissez-leur les valeurs susceptibles de désorganiser leur stratégie. Bien entendu, à chaque tour, le dernier n'aura pas d'autre choix que de prendre la dernière carte.

Le pion Premier Joueur passe alors au voisin de gauche et l'on commence un nouveau tour en révélant de nouvelles cartes au centre de la table.

Lorsque toutes les cartes sont révélées, passez au décompte des points.

Toutes les cartes adjacentes de même valeur s'annulent et sont retirées du jeu (fig. 3).



Dans cet exemple, les 8, les 10, les 1 et les deux 4 qui se touchent s'annulent. Le joueur marque donc 24 points (5 + 5 + 3 + 4 + 7).

Fin de la partie

Comptez la valeur totale de l'ensemble des cartes encore présentes dans votre grille. **Le score le moins élevé remporte la partie.**

En cas d'égalité, les joueurs et les joueuses concernés comptent le nombre de cartes encore présentes dans leur grille. La grille qui en comporte le moins remporte la victoire. S'il est impossible de se départager, la victoire est partagée.

Précisions

Il est possible de jouer la partie en plusieurs manches. Dès que l'on atteint ou dépasse un total de 100 points, la partie prend fin. Le joueur ou la joueuse ayant cumulé le moins de points remporte la victoire. Dans cette configuration, changez de Premier Joueur au début de chaque partie.

AUTEUR : Claude Clément
ILLUSTRATIONS & MISE EN ŒUVRE GRAPHIQUE : JOEY
RESPONSABLE ÉDITION, DÉVELOPPEMENT & RÉDACTION : Alain Mihranyan



ATTENTION! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. 12-2023

ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France
www.gigamic.com