

DESERTO



Âges : 7-99 ans



Nb de joueurs : 2 à 4



Nb de cartes : 51 cartes (6 oasis, 15 vizirs, 15 voleurs, 15 trésors)



But du jeu : gagner le plus de cartes.

Dans le jeu, on trouve 4 types de carte :

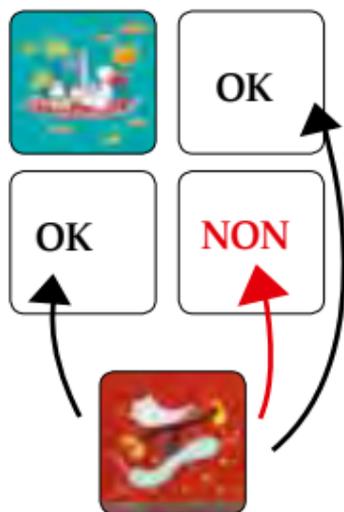
- le Vizir attrape le Voleur
- le Voleur vole le Trésor mais se fait attraper par le Vizir
- le Trésor est volé par le Voleur
- l'Oasis n'a pas d'action.



Déroulement du jeu : Les cartes sont mélangées, chaque joueur reçoit 3 cartes. Le reste des cartes est posé faces cachées et constitue la pioche. Le plus jeune joueur commence.

À son tour de jeu, chaque joueur va placer une de ses 3 cartes sur la surface de jeu. Puis il pioche une nouvelle carte afin de toujours avoir 3 cartes en main.

La surface de jeu est composée de 4 cartes qui seront posées de manière à former un carré de 2 cartes sur 2. Les joueurs posent leur carte toujours à côté d'une carte déjà posée (jamais en diagonale).



Ensuite, dès que le carré a été constitué, les joueurs posent leur carte sur une des 4 cartes déjà posées afin de conserver le carré de 2x2 cartes.

On ne peut jamais poser :

- une carte **Voleur** à côté d'une carte **Vizir**
- une carte **Trésor** à côté d'une carte **Voleur**
- 2 cartes identiques l'une sur l'autre.

Si un joueur pose une carte **Vizir** à côté d'une carte **Voleur**, il **gagne la carte Voleur** (ou le tas de cartes si plusieurs cartes ont été empilées).

Si un joueur pose une carte **Voleur** à côté d'une carte **Trésor**, il **gagne la carte Trésor** (ou le tas de cartes si plusieurs cartes ont été empilées).

Il arrive qu'un joueur puisse gagner 2 cartes ou 2 tas de cartes en même temps. *EX : Le joueur pose une carte Voleur à côté de 2 cartes Trésors, il gagne les 2 tas des cartes Trésors.* Le joueur pose ses cartes gagnées devant lui.

Si un joueur ne peut pas jouer, il donne une de ses cartes (au choix) au joueur précédent. Celui-ci la garde devant lui comme carte gagnée.

NB : Quand le carré est formé de 4 cartes Vizirs, le joueur qui a posé la 4ème carte Vizir remporte toutes les cartes.

NB : On ne peut empiler des cartes que lorsque le carré est entièrement constitué.

Fin du jeu : Lorsqu'il n'y a plus de carte dans la pioche, les joueurs jouent comme précédemment jusqu'à qu'ils n'aient plus de carte en main. Les joueurs comptent alors les cartes qu'ils ont gagnées. Celui qui en a le plus a gagné.

Un jeu de Jean-Jacques Derghazarian. **DJECO**