

DIAMONDS

Matériel

- 60 cartes de 4 couleurs (carreau, cœur, pique et trèfle) numérotées de 1 à 15
- 110 petits diamants
- 25 grands diamants rouges
- 6 chambre forte
- 6 cartes "aide de jeu"

Objectif

- Avoir le plus de diamant à la fin de la partie.

Mise en place

Note: Les **termes clés** sont soulignés en gras dans les règles.

- Placer tous les **diamants** dans la **réserve** au centre de la table.



- Il y a deux types de diamants:

- Petits diamants de valeur 1 :



- Grands diamants rouges de valeur 5 :



- Chaque joueur prend au début de la partie :

- 1 **Chambre forte** : La chambre forte est votre zone sécurisée où vous pourrez mettre vos diamants durant la partie. Les diamants qui sont dedans ne sont pas visibles par les autres joueurs.



- 3 petits diamants : Placez ces diamants dans votre **salle d'exposition**. La salle d'exposition est devant vous, à côté de votre chambre forte. Les diamants dans votre salle d'exposition sont visibles par les autres joueurs.



- 1 carte “aide de jeu”: A droite vous trouverez les symboles de la **réserve**, votre **chambre forte**, votre **salle d'exposition** et la **salle d'exposition** des autres joueurs pour illustrer les actions que l'on pourra faire pendant la partie. Ces actions seront détaillées plus tard.



Comment jouer

Note: Les règles pour deux joueurs se trouvent dans la partie **variantes**.

Distribuer les cartes :

Déterminer au hasard un **donneur** pour cette **manche**. Le donneur mélange les 60 cartes et distribue 10 cartes à chaque joueur. Les cartes restantes ne sont pas utilisées pour cette manche, elles sont mises de côté face cachée. Au début de chaque manche, les 60 cartes sont remélangées et on en distribue à nouveau 10 à chaque joueur. [Note : Une fois que les 10 cartes ont été jouées, la manche est finie. Le nouveau donneur est le joueur à la gauche du précédent donneur.]

Passer des cartes (draft) :

Après avoir regardé sa main, le donneur décide combien de cartes vont être passées pendant cette manche. Il peut choisir de passer 1, 2 ou 3 cartes. Une fois le nombre choisi, chaque joueur donne simultanément au joueur à sa gauche le nombre de cartes choisi.

Jouer une carte / Jouer un tour.

Le joueur à la gauche du donneur joue une carte en premier, il devient l'**ouvreur**. Ensuite, chaque joueur dans le sens horaire jouera une carte. Une fois que chaque joueur a joué une carte, les cartes ainsi posées forment le **tour**.

Chaque joueur doit, s'il le peut, jouer une carte de la même couleur que l'**ouvreur**.

S'il ne peut pas, alors :

- a. le joueur peut jouer n'importe quelle carte et ensuite
- b. ce joueur gagne immédiatement une **action spéciale** dans la couleur qu'il vient de jouer.
Les actions spéciales sont décrites en détail par la suite.

Exemple :

1. Un cœur est joué par l'ouvreur. Le joueur à sa gauche a au moins un cœur en main, il doit en jouer.
2. Un pique est joué par l'ouvreur. Le joueur à sa gauche n'a pas de pique. Il décide donc de jouer un carreau. Il fait ensuite l'**action spéciale** carreau.

*La différence entre Diamonds et les autres jeux de pli est que quand vous ne pouvez pas jouer une carte de la couleur demandée vous gagnez une **action spéciale** de la couleur que vous jouez. Les **actions spéciales** sont aussi jouées par le gagnant de chaque **tour** ainsi qu'à la fin de chaque manche.*

Quand tous les joueurs ont joué une carte, le vainqueur du **tour** est celui qui a joué la carte de plus haute valeur de la couleur jouée par l'**ouvreur**.

Le vainqueur du tour :

- a. place toutes les cartes du **tour** devant lui face cachée puis
- b. fait immédiatement une **action spéciale** de la couleur jouée par l'ouvreur et enfin
- c. joue une carte pour commencer un nouveau tour et devient **ouvreur**. S'il n'a plus de cartes la manche prend fin.

ACTION SPECIALE

 = 	<i>Carreau : Prenez un diamant de la <u>réserve</u> et mettez-le dans votre <u>chambre forte</u></i>
 = 	<i>Pique : Prenez un diamant de votre <u>salle d'exposition</u> et mettez-le dans votre <u>chambre forte</u></i>
 = 	<i>Cœur : Prenez un diamant de la <u>réserve</u> et mettez-le dans votre <u>salle d'exposition</u></i>
 = 	<i>Trèfle: Prenez un diamant de la <u>salle d'exposition</u> d'un autre joueur et mettez-le dans votre <u>salle d'exposition</u></i>

Les actions spéciales sont jouées quand :

1. Vous ne pouvez pas jouer la couleur demandée par l'ouvreur. Faites l'action spéciale de la couleur de la carte que vous jouez.
2. Vous remportez un tour. Faites l'action spéciale de la couleur de la carte que vous jouez.
3. A la fin de chaque manche. Les joueurs qui ont pris le plus de cartes dans chacune des couleurs font l'action spéciale correspondante.
4. A la fin de chaque manche. Les joueurs qui n'ont pas gagné de tour font deux actions spéciales carreau.

Note:

- A tout moment, les joueurs peuvent faire la monnaie. Ils peuvent transformer 5 petits diamants en 1 grand diamant rouge (ou inversement) à partir de la réserve vers leur salle d'exposition ou leur chambre forte.

Fin d'une manche :

Après que 10 tours a été joué, la manche prend fin.

Chaque joueur compte le nombre de cartes qu'il a dans chaque couleur.

Ensuite les actions spéciales de fin de manche sont résolues dans cet ordre :

1. Le joueur qui a ramassé le plus de carte carreau fait l'action spéciale carreau.
2. Le joueur qui a ramassé le plus de carte cœur fait l'action spéciale cœur.
3. Le joueur qui a ramassé le plus de carte piques fait l'action spéciale piques.
4. Le joueur qui a ramassé le plus de carte trèfle fait l'action spéciale trèfle.

NOTE: En cas d'égalité, personne ne réalise d'action spéciale.

5. Tous les joueurs qui n'ont pas gagné de tour pendant la manche font deux actions spéciales carreau

Commencer une nouvelle manche / Nombre de manche :

Après la fin d'une manche et après avoir résolues toutes les actions spéciales, mélanger à nouveau les 60 cartes pour en commencer une nouvelle. Le nombre de manche dépend du nombre de joueurs :

- A 2 joueurs – 4 Manches
- A 3 joueurs – 6 Manches
- A 4 joueurs – 4 Manches
- A 5 joueurs – 5 Manches
- A 6 joueurs – 6 Manches

Fin de la partie :

Après avoir jouées toutes les manches, chaque joueur totalise son nombre de points de la manière suivante.

- Chaque diamant dans sa **chambre forte** vaut 2 points.
- Chaque diamant dans sa **salle d'exposition** vaut 1 point.

Le joueur avec le plus de point gagne la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus de diamant dans sa chambre forte qui l'emporte. Si l'égalité persiste, tous les joueurs concernés sont déclarés vainqueurs.

Variantes:

Règles pour 2 joueurs

Chaque joueur joue 2 cartes par **tour**. Joueur A puis joueur B puis joueur A et enfin joueur B. Les autres règles sont identiques.

Règles en équipe pour 4 ou 6 joueurs

Diamonds peut être joué en équipe à 4 joueurs (2 équipes) ou 6 joueurs (3 équipes) en suivant les règles suivantes. Les partenaires s'installent en face et en diagonale. Le **donneur** décide combien de cartes seront passées. Cependant ces cartes sont passées entre les joueurs d'une même équipe. Aucune communication n'est autorisée.

A la fin d'une manche, les cartes des partenaires sont additionnées pour déterminer les **actions spéciales** qui devront être effectuées.

Si un joueur n'a pas remporté de **tour**, il gagne deux **actions spéciales** carreau même si son partenaire a remporté un tour. Les autres règles sont identiques.

“Perfect Diamonds” – Variante pour 2 à 5 joueurs

Avant de commencer, modifier le deck de départ pour chaque manche comme suit.

- A 5 joueurs, utiliser les 60 cartes et distribuer 12 cartes à chaque joueur.
- A 4 joueurs, retirer les cartes de valeur 14 et 15. Distribuer 13 cartes à chaque joueur.
- A 3 joueurs, retirer les cartes de valeur 10 à 15. Distribuer 12 cartes à chaque joueur.
- A 2 joueurs, retirer les cartes de valeur 9 à 15. Distribuer 16 cartes à chaque joueur.

Traduction/adaptation : Julien Basset

Game Design: Mike Fitzgerald

Illustrations: William Bricker (www.kavoc.com)

Graphic Design: William Bricker & Michael Plowman

Project Manager: Stephen M. Buonocore

Playtesters: “Boyz Game Nite” (BGN) and “Wednesday Nite Game Group” (WNGG)

(c) 2014 Stronghold Games LLC, a Delaware USA Limited Liability Company. All Rights Reserved.

If you have any questions, please email us at: info@StrongholdGames.com

LIKE us on Facebook: www.facebook.com/StrongholdGames

FOLLOW us on Twitter: @StrongholdGames

To see our other great games and to sign up for our Newsletter to find out about future games, visit Stronghold Games on the web at:

www.StrongholdGames.com