

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Sécuriser des diamants dans son coffre-fort

Un joueur peut placer une collection de diamants dans son coffre-fort, faces cachées. À tout moment, un joueur peut regarder les diamants situés dans son propre coffre-fort.

Lorsqu'il place une ou plusieurs collections dans son coffre-fort, il peut en profiter pour compléter une collection déjà présente dans son coffre-fort par un ou des diamants adéquats de sa main.

Exemple : Je possède une collection de 3 diamants de qualité 5 dans mon coffre-fort. Ce tour, je choisis de sécuriser une nouvelle collection de 4 diamants de qualité 7. J'en profite pour ajouter un 4^e diamant de qualité 5, que j'ai en main, à la collection déjà en place dans mon coffre-fort.

Note : Il est possible de sécuriser plusieurs collections en même temps, lors du même tour de jeu. Mais cela reste exceptionnel car il faut qu'un joueur possède 3 diamants d'une même qualité et 2 diamants d'une autre unique qualité puis qu'il pioche au début de son tour un troisième diamant de cette seconde qualité.

Les cartes vente forcée

Il existe 3 cartes *vente forcée* différentes. Chacune peut être utilisée comme *vente forcée* ou pour activer le pouvoir secondaire de la carte. Elles sont défaussées après usage.

Vente forcée : La vente forcée se joue entre les phases 1 et 2. Le joueur qui provoque une *vente forcée* désigne un autre joueur et montre un diamant de sa main. Le joueur ciblé doit mettre sur le marché tous les diamants de sa main correspondant à la qualité montrée. Le joueur qui a joué la carte *vente forcée* est ensuite obligé de récupérer ces diamants lors de la phase 2. Si le joueur ciblé n'a pas de diamant de la qualité montrée, le joueur qui a utilisé la *vente forcée* défausse sur le marché la carte qu'il a montrée et ne joue pas la phase 2.



Passe-passe : Ce pouvoir se joue à la place de la phase 2. Il permet de prendre 1 diamant de son choix sur le marché, sans avoir besoin de montrer un diamant de la même qualité.



Perce-blindage : Ce pouvoir se joue à la place de la phase 2. Le joueur qui utilise le *perce-blindage* désigne un joueur et indique une qualité de diamant (il peut préciser s'il vise un diamant de grande pureté, soit une carte avec une loupe). Si le joueur ciblé possède un ou plusieurs diamants de cette qualité dans son coffre-fort, il doit lui donner en donner 1 au joueur qui a utilisé *perce-blindage* – ce dernier met le diamant dans sa main. Sinon, *perce-blindage* est sans effet.

Note : Une collection amputée reste dans le coffre-fort, mais elle ne rapporte aucun point si elle ne contient que 2 cartes. Le joueur peut cependant la reconstituer en sécurisant à nouveau des diamants de cette qualité.



Secur'express : Ce pouvoir se joue à la place de la phase 2. Il permet de sécuriser un ou plusieurs diamants d'une qualité déjà présente dans le coffre-fort, sans avoir besoin de le faire lors du dépôt d'une nouvelle collection.

Fin de la manche

Lorsque la carte *clôture* est prise en main ou mise au marché, le joueur termine son tour, puis chaque autre joueur joue une fois sans effectuer la phase 1 (si un joueur n'a plus de carte en main, il ne joue pas).

Ensuite, chaque joueur compte les points de ses diamants dans son coffre-fort. Le joueur qui totalise la plus forte somme des qualités des diamants qui lui restent en main **ajoute 3 points** (en cas d'égalité, 3 points par personne). Le joueur qui a le plus de cartes avec une loupe dans son coffre-fort **ajoute 5 points** (en cas d'égalité, 2 points par personne).

Celui qui obtient le plus fort score obtient 4 jetons, le deuxième 3 jetons, le suivant 2 jetons, celui d'après 1 jeton et le dernier 0. En cas d'égalité de points, le nombre inférieur de jetons est utilisé (ainsi 2 premiers joueurs de la manche obtiennent 3 jetons).

Fin de partie

À la fin de la troisième manche, le joueur qui possède le plus de jetons remporte la partie. En cas d'égalité, les ex-æquo sont départagés selon leur score de la dernière manche.

Note : À 2 joueurs, si un joueur gagne les 2 premières manches, il remporte la partie.

Affiche de jeu pour 'DIAM'S' de Lionel Borg. Le titre 'DIAM'S' est écrit en grandes lettres rouges et blanches, avec des diamants blancs en dessous. En bas, il y a des icônes pour le nombre de joueurs (2-5), la durée (20 min) et l'âge (7+).

Un jeu brillant de Lionel Borg

www.les12singes.com 2-5 20 min 7+

DIAM'S

Matériel

50 cartes *diamants* (10 séries de 5 diamants)
3 cartes *vente forcée*
1 carte *clôture*
30 jetons

Crédits

Auteur : Lionel Borg atelierjeux.forumactif.net/jeux-de-societe-f2/
Réalisation et édition : Franck et Maxime Plasse

Mise en place

Mélangez les cartes *diamants* et les cartes *vente forcée*. Prenez 15 de ces cartes, glissez-y la carte *clôture* et mélangez. Placez les 38 cartes restantes au-dessus pour former une pioche.

Distribuez 3 cartes à chaque joueur (chacun regarde les siennes sans les montrer aux autres joueurs).

Retournez 3 cartes faces visibles sur la table (si lors de cette mise en place, une carte *vente forcée* est tirée, elle est défaussée et remplacée par une autre carte).

Note : *Si vous souhaitez une fin de partie moins aléatoire, placez la carte clôture comme dernière carte de la pioche.*

But du jeu

Diam's est un jeu de combinaisons et de plis différés qui trouve ses racines dans les jeux traditionnels *scopa* et *escoba*.

L'objectif est de récupérer des **diamants** au **marché** de manière à constituer des **collections** dans son **coffre-fort**.

La partie

Le joueur qui a offert un diamant le plus récemment commence la partie. Il joue les 3 phases obligatoires suivantes :

1. D'abord, il prend 1 carte de la pioche et la met dans sa main OU prend 2 cartes de la réserve et les met sur le marché.
2. Puis il récupère une ou plusieurs cartes sur le marché (cf. ci-après) OU sécurise des diamants dans son coffre-fort (cf. ci-après) OU met un diamant de sa main sur le marché.
3. Enfin, s'il a plus de 5 cartes en main, il met les cartes excédentaires de son choix au marché.

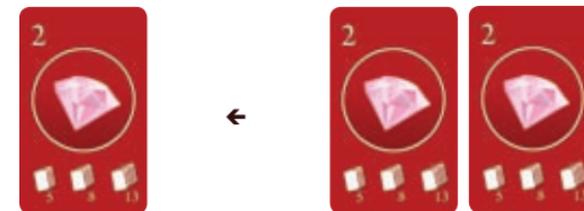
Vient ensuite le tour du joueur situé à sa gauche, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la manche.

Note : *S'il n'y a plus de diamants sur le marché, on prend immédiatement les 3 premiers de la pioche et on les place sur le marché. Si une carte *vente forcée* est tirée, elle est défaussée et remplacée.*

Récupérer des cartes sur le marché

Pour acquérir un diamant sur le marché, le joueur montre un diamant de sa main et ramasse ceux, présents sur le marché, qui ont la même qualité.

Exemple : *Je montre un diamant de qualité 2 de ma main et je récupère tous les diamants de qualité 2 présents sur le marché (je garde celui que j'ai montré).*



Le joueur peut également déposer sur le marché un diamant de sa main et ramasser ceux du marché dont la somme des qualités équivaut à la qualité du diamant qu'il vient d'abandonner.

Exemple : *Je mets un diamant de qualité 8 au marché et j'empoche à la place 1 diamant de qualité 4 et 2 diamants de qualité 2 présents – ou toute autre combinaison faisant 8).*



Lexique

Diamant : Une carte illustrée d'un diamant. Sa qualité est indiquée par un chiffre de 1 à 10 (chaque chiffre correspond à une couleur de diamant). Il y a 5 pierres de chaque qualité. Certains diamants ont une pureté exceptionnelle : leur carte comporte une loupe.

Marché : La zone qui accueille des cartes au centre de la table (3 diamants s'y trouvent au début de la partie).

Collection : Une série de 3, 4 ou 5 diamants de même qualité (donc de même couleur). Une collection rapporte des points, indiqués en bas de la carte, en fonction de son nombre de cartes. Ces points croissent avec le chiffre représentant la qualité du diamant (un carré de 7 vaut plus qu'un carré de 1), mais les diamants de qualité 8, 9, 10 rapportent peu de points car ils sont difficiles à écouler.

Coffre-fort : La zone devant un joueur, qui accueille ses collections faces cachées.