

DIAMANGUE

RÈGES DU JEU

BUT DU JEU

Jouez astucieusement vos cartes pour récupérer la Diamangue avant que la pioche ne soit vide pour remporter la partie ! Mais attention au combo Compote & Pot'Pommes qui peut rafler la victoire !

SI TU M'AS EN MAIN,
RAMÈNE PAS TA FRAISE OU
RACONTE DES SALADES
POUR ME PROTÉGER.



MATÉRIEL

40 cartes
1 livret de règles

MISE EN PLACE

Mettez de côté la carte **DIAMANGUE**.

Mélangez toutes les autres cartes, puis prenez-en en fonction du nombre de joueurs :

3 JOUEURS	8 cartes
4 JOUEURS	11 cartes
5 JOUEURS	14 cartes
6 JOUEURS	17 cartes

Ajoutez la carte **DIAMANGUE** et mélangez les cartes puis distribuez en 3 à chaque joueur. Placez le reste des cartes en une pioche face cachée au centre de la table.

PAR EXEMPLE, SI VOUS ÊTES 5 JOUEURS :

- ▼ PRENEZ 14 CARTES.
- ▼ AJOUTEZ LA DIAMANGUE ET MÉLANGEZ LES 15 CARTES.
- DISTRIBUEZ 3 CARTES À CHAQUE JOUEUR.

La dernière personne à avoir mangé une mangue commence la partie !

TOUR DE JEU

Chaque joueur prend connaissance secrètement de ses 3 cartes.

Le premier joueur doit effectuer, au choix, une seule de ces deux actions :

▼ Jouer une carte en la défaussant et appliquer son effet ! Tous les effets sont indiqués sur les cartes.

Chaque joueur doit obligatoirement avoir 3 cartes en main en permanence. Si ce n'est pas le cas, on pioche autant de cartes que nécessaire.

▼ Défausser l'intégralité de son jeu et piocher 3 nouvelles cartes.

Attention, en faisant cela le joueur fait diminuer la pioche, et aide ainsi le joueur qui a la **DIAMANGUE** !



On continue dans le sens horaire jusqu'à la fin de la partie.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine immédiatement lorsque :

▼ LA PIOCHE EST VIDE :

Chaque joueur montre alors ses 3 cartes, celui qui a en main la **DIAMANGUE** remporte la partie sauf si un joueur possède les cartes **COMPOTE & POT'POMMES** dans sa main. C'est alors ce dernier qui remporte la partie.

▼ UN JOUEUR POSSÈDE DANS SA MAIN LES CARTES **DIAMANGUE, COMPOTE & POT'POMMES** :

Il annonce à voix haute « Salade de fruits », montre ses cartes et remporte immédiatement la partie.



DIAMANQUE

La carte **DIAMANQUE** ne peut pas être défaussée. Le joueur qui la possède à la fin de la partie a gagné !



COMPÔTE ET PÔT'POMMES

Comme la **DIAMANQUE**, ces deux cartes ne peuvent pas être défaussées. Si lors de la fin de partie, un joueur réussit à réunir les cartes **COMPÔTE** & **PÔT'POMMES** dans sa main, il remporte la partie même s'il ne possède pas la **DIAMANQUE**.

Un joueur qui possède dans sa main les cartes **DIAMANQUE**, **COMPÔTE** & **PÔT'POMMES**, remporte immédiatement la partie.



CARTES ATTAQUE

Une carte attaque permet de voler une carte à un autre joueur. L'attaquant pioche une carte de son choix, **face cachée**, dans la main du joueur ciblé.

On peut attaquer un joueur parmi la moitié à gauche ou la moitié à droite en fonction de la carte utilisée :

À 6 JOUEURS



Chaque joueur doit obligatoirement avoir 3 cartes en main à la fin d'un tour. Si ce n'est pas le cas, on pioche autant de cartes que nécessaire.

CARTES DÉFENSE

Un joueur attaqué peut jouer une carte défense de façon à renvoyer l'attaque vers un autre joueur. La nouvelle cible de l'attaque sera alors le joueur à gauche ou à droite du joueur attaqué selon la carte jouée.

On peut enchaîner les défenses mais l'attaquant ne peut jamais subir sa propre attaque.

EXCEPTION

SI VOUS N'AVEZ EN MAIN QUE DES CARTES DÉFENSE, À VOTRE TOUR DE JEU, VOUS POUVEZ EN DÉFAUSSER UNE SANS APPLIQUER L'EFFET POUR REPIOCHER UNE NOUVELLE CARTE.

Lorsqu'un joueur joue une carte défense, il pioche immédiatement une nouvelle carte de façon à en avoir 3 en main.

★ CARTES POUVOIR

L'effet de chaque pouvoir est indiqué en bas de la carte. Les cartes pouvoir peuvent cibler n'importe quel joueur.

Attention, les cartes défense n'ont pas d'effet sur les cartes pouvoir.



CRÉATEURS
AUTEUR Romuald Monteiro
ILLUSTRATEUR Crocotarne
RESPONSABLE DÉVELOPPEMENT Guillaume Weislinger
RESPONSABLE PRODUCTION Thomas Barbero-Tribout
RELECTRICE Arnyanka
ÉDITION Pandor Games