

# LE GRAND DALMUTI

C'est un jeu rapide à jouer et facile à apprendre. On y joue de 5 à 10 participants. Plus on se débarrasse vite de ses cartes, plus sa classe sociale augmente. Votre classe sociale est indiquée par votre position autour de la table. Après chaque donne les joueurs changent de place pour refléter le nouvel ordre social.

## CONTENU

80 cartes numérotées de 1 à 12 et 2 jokers :

1 carte 1, 2 cartes 2, 3 cartes 3 et ainsi de suite jusqu'à 12 cartes 12. Plus le nombre est petit, plus la carte est forte.

Le joker prend la valeur des cartes avec lesquelles il est joué, seul il vaut 13.

## BUT DU JEU

Il faut se débarrasser le plus rapidement possible de toutes ses cartes à chaque donne pour augmenter sa position sociale.

## PREPARATION

Pour la première partie, on mélange les cartes et chaque joueur en tire une au hasard. Celui qui a tiré la meilleure est le Grand Dalmuti et s'assoie où il veut. Le joueur avec la deuxième meilleure carte est le Petit Dalmuti et s'assoie à la gauche du Grand Dalmuti. On continue ainsi jusqu'à ce que tout le monde soit assis. Le joueur avec la plus mauvaise carte est le Grand Péon (et se trouve à la droite du Grand Dalmuti), le joueur à sa droite est le Petit Péon, Les autres joueurs forment le peuple.

## DISTRIBUTION DES CARTES

Le Grand Péon distribue les cartes à tous les joueurs, une par une, en commençant par le Grand Dalmuti dans le sens horaire jusqu'à épuisement des cartes. Il peut arriver que certains joueurs aient plus de cartes que d'autres. Les joueurs prennent leurs cartes et peuvent les classer.

## IMPOTS

Après la distribution, le Grand Dalmuti donne 2 de ses cartes (celles qu'il veut) au Grand Péon qui doit lui donner ses 2 meilleures cartes (les jokers sont considérés comme étant les pires cartes). De même le Petit Dalmuti donne une de ses cartes au Petit Péon qui lui donne en échange sa meilleure carte (les échanges sont simultanés).

Si un joueur a dans son jeu, les 2 jokers, il peut déclencher la Révolution. S'il y a révolution, on ne fait pas d'échange de cartes. Si ce joueur est le Grand Péon, les joueurs échangent leurs places avec les joueurs opposés. Le Grand Dalmuti devient Grand Péon, le Petit Dalmuti devient Petit Péon et ainsi de suite.

# LE JEU

Celui qui a la main pose un ensemble d'une ou plusieurs cartes de même valeur. Au premier tour, c'est le Grand Dalmuti qui commence, ensuite c'est celui qui a gagné le pli précédent qui aura cet avantage. Le jeu se poursuit dans le sens horaire. A son tour, un joueur peut passer ou jouer le même nombre de cartes que celles déjà posées mais d'une valeur plus grande (n'oubliez pas, plus le chiffre est petit plus la valeur est grande !). Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé. Un joueur qui a passé peut quand même poser des cartes quand ce sera à nouveau à lui de jouer (s'il peut et/ou veut le faire).

Quand tous les joueurs ont passé, le tour est fini et celui qui a posé en dernier ses cartes commence le prochain pli.

Quand un joueur a posé toutes ses cartes, il a gagné la partie et sera Grand Dalmuti pour la prochaine. Le deuxième joueur sera le Petit Dalmuti. Et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde ait posé toutes ses cartes. Le dernier sera donc Grand Péon. Si un joueur a fini et que c'est à lui de commencer le nouveau pli, c'est alors au joueur à sa gauche de commencer.

Après chaque partie, chaque joueur marque autant de points que de personnes qui restaient en jeu quand il a fini.

On peut décider avant le jeu d'un nombre fixe de parties (par exemple 20) ou d'un total à atteindre.

## VARIANTES

- A 4 joueurs on peut enlever les cartes 12 et 11.
- A 5 joueurs on peut enlever les cartes 12.
- Pour la première partie, on peut supprimer les impôts.
- Le Grand Dalmuti gagne un point de plus si le Grand Péon monte dans la hiérarchie. Même chose avec le Petit Péon et le Grand Péon.
- Pendant les impôts, le joueur du peuple le plus haut placé peut échanger en la cachant une carte avec une personne du peuple de son choix.
- Si le Grand Péon révèle accidentellement une carte en distribuant, le Grand Dalmuti décide si la carte doit aller à la personne prévue ou au Grand Péon. Si la carte est donnée au Grand Péon, il doit donner à la place une carte au hasard de sa main.

LUDOTHEO Les Marettes 76690 Clères Tel : 02 35 33 86 89

(c) Amigo Spiele + Freizett GmbH 1996