

# PRISMAL

1 à 6 joueurs - à partir de 10 ans - 15 minutes

Nos autres jeux ici !



- Matériel -

- 54 cartes (9 rouges, 9 bleues, 9 jaunes, 9 violettes, 9 vertes, 9 oranges)
- Chaque couleur comporte 9 cartes en exemplaire unique de valeur 0 à 8.
- 1 règle du jeu

- But du jeu -

Prismal est un jeu coopératif dans lequel les joueurs font équipe afin d'atteindre un objectif commun.

Le but du jeu consiste à décrypter les cartes face cachée posées au centre de la table. Il faudra faire preuve d'esprit d'équipe et de déduction pour réussir à décrypter ces cartes grâce aux informations délivrées au fur et à mesure de la partie par les joueurs.

- Mise en place -

En fonction du nombre de joueurs, vous devez sélectionner un certain nombre de cartes.

Nombre de joueurs :	Toutes les cartes avec les valeurs de :
2 joueurs	0 à 4
3 joueurs	0 à 5
4 joueurs	0 à 6
5 joueurs	0 à 7
6 joueurs	0 à 8

Les autres cartes sont remises dans la boîte, elles ne serviront pas.

Tirez au hasard et sans les regarder une carte de chaque couleur et disposez-les face cachée au centre de la table. Ces six cartes sont appelées les cartes « cryptées ».

Exemple :



Mélangez le reste des cartes sélectionnées et distribuez-les toutes équitablement aux joueurs.

**Important :** les joueurs ne peuvent pas communiquer entre eux sur les cartes qu'ils ont en main. Un joueur peut uniquement voir la couleur des cartes des autres joueurs grâce au dos de celles-ci.

- Déroulement du jeu -

Après que les joueurs ont pris connaissance des cartes de leur main, ils décident ensemble qui débute la partie. Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Lors de son tour, un joueur doit accomplir une des deux actions suivantes :

- **Poser une carte :** Le joueur choisit une carte de sa main et la pose face visible devant la carte cryptée de son choix, sans recouvrir celles déjà posées. Cette carte peut être posée devant une carte cryptée de couleur différente. **Important :** le nombre total de cartes posées face visible au niveau de la carte « cryptée » ne devrait pas dépasser sa valeur.

Exemple :



- **Écarter une carte :** Le joueur choisit une carte de sa main et la pose face cachée devant lui. Tous les joueurs peuvent à tout moment consulter le dos des cartes qui ont été écartées du jeu.

**Important :** les autres joueurs n'ont pas le droit d'influencer ou de commenter le choix du joueur actif.

- Conditions de fin de partie et de victoire -

La partie s'arrête lorsque les joueurs n'ont plus de cartes en main ou lorsque tous les joueurs ont successivement écarté une carte. Retournez alors les cartes cryptées. Le nombre de cartes posées devant chaque carte cryptée doit correspondre exactement à sa valeur. Les joueurs estiment alors leur taux de réussite en fonction du nombre de cartes décryptées.

Exemple : les joueurs ont réussi à retrouver 4 cartes sur les 6 cryptées



Nombre de cartes décryptées :	Résultat :
0	C'est un échec... essayez encore !
1	Vous ferez mieux la prochaine fois !
2	Vous avez sauvé l'honneur !
3	Pas mal du tout !
4	Très bon travail d'équipe !
5	Excellent !
6	Parfait !

- Variantes -

Tout ou rien

Les joueurs gagnent la partie s'ils réussissent à décrypter les 6 cartes, sinon la partie est perdue.

À l'aveugle

Quand un joueur pose une carte, il doit la poser face cachée et non plus face visible.

- Mode solo -

Le but est d'obtenir le bon nombre de cartes sous les 6 cartes cryptées.

Prenez les cartes de 0 à 6 pour toutes les couleurs puis mélangez-les, ensuite, dis - posez-les en ligne devant vous, une carte de chaque couleur/animal.

Faites une pioche face cachée avec toutes les cartes restantes.

Tirez les cartes une par une, en prenant le temps de bien les observer et de les empiler les unes sur les autres.

Une fois le paquet terminé, la seconde phase commence.

Vous allez prendre chaque carte une par une et décider à chaque fois si vous désirez la mettre sous une carte cryptée ou si vous désirez la défausser face cachée sur le côté.

Les cartes défaussées peuvent être étalées et pas forcément mises en tas.

Il est possible de mettre le même animal ou un autre sous chaque carte cryptée. Les cartes posées sous celles cryptées, doivent rester apparentes et dépasser un peu.

Une fois que vous avez tiré toutes les cartes et terminé votre pile, révéléz les cartes cryptées et vérifiez si la quantité de cartes sous chaque est la bonne et tentez d'en réussir le plus possible.

