



Ce jeu consiste à **associer deux cartes** représentant **le même nombre** (ou un **encadrement de ce nombre**).



Matériel

- 48 cartes (6 familles de 8 affiliations)
- 4 RÉPARTITEURS PAS DIEGO / DIEGO
- 1 feuille de CONTRÔLE
- 1 chronomètre



But

Marquer le plus de points possible en constituant des **PAIRES** de cartes.

Nombre de joueurs

2 à 4 joueurs (à 4 joueurs, on peut jouer en équipe, en 2 contre 2)

Mécanisme

Les deux cartes associées doivent représenter le même nombre (ou un encadrement de ce nombre).

Déroulement d'une partie

- Au début de la partie, les 48 cartes sont mélangées puis chaque joueur en reçoit 6 ; les cartes restantes constituent la pioche.
- La feuille de **CONTRÔLE** est mise de côté pour la fin de la partie et chaque joueur reçoit un **RÉPARTITEUR**.
- Les joueurs se mettent ensuite d'accord pour fixer le **DÉLAI** (15 secondes maximum). Ce **DÉLAI** permettra de **contrer** un joueur.
- Les 6 premières cartes de la pioche sont retournées et disposées **en ligne** sur la table. Ce sont les **CARTES-CIBLES**.
- Le joueur dont c'est le tour associe, s'il le peut, l'une de ses **CARTES EN MAIN** à l'une des **CARTES-CIBLES**. Il annonce **DIEGO !** et attend le **DÉLAI** fixé en début de partie. A la fin de ce **DÉLAI**, il remporte la **PAIRE** et la place du côté **DIEGO** de son **RÉPARTITEUR**.
- Il pioche alors une carte pour reconstituer sa **MAIN DE SIX** et une **CARTE-CIBLE** pour compléter la ligne.
- Si le joueur ne peut pas faire d'association, il annonce **PASSE**, mais peut se faire **contrer**.
- Puis c'est le tour du joueur suivant.

Contre

- Pendant le **DÉLAI**, si un joueur adverse **n'est pas d'accord** avec l'association, il annonce **PAS DIEGO !**, remporte la **PAIRE** et la place du côté **PAS DIEGO !** de son **RÉPARTITEUR**.

- Un joueur adverse peut aussi contrer un **PASSE** en annonçant **DIEGO !** lorsqu'une association était possible. Le contreur remporte la **PAIRE**.
- Le joueur dont c'était le tour pioche alors une carte pour reconstituer sa **MAIN DE SIX** et une **CARTE-CIBLE** pour compléter la ligne.
- Puis c'est le tour du joueur suivant.

Fin de partie

La partie s'arrête lorsque il n'y a plus de **CARTES-CIBLES** ou lorsque les joueurs décident qu'il n'y a plus d'associations possibles. La feuille de **CONTRÔLE** est alors retournée pour établir les **scores**.

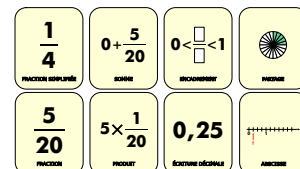
Scores

- 1 **PAIRE** correcte côté **DIEGO** du **RÉPARTITEUR** rapporte 2 points mais 4 points du côté **PAS DIEGO**.
- 1 **PAIRE** incorrecte côté **DIEGO** du **RÉPARTITEUR** fait perdre 2 points mais 4 points du côté **PAS DIEGO**.

Le vainqueur est le joueur (ou l'équipe) qui a marqué le plus de points.

Bonus

Si un joueur a remporté les quatre **PAIRES** d'une même famille, il gagne 8 points supplémentaires.



Variantes

- En fonction de la progression choisie, on pourra jouer avec moins de cartes en supprimant une ou plusieurs affiliations et/ou en se limitant à 4 cartes en main par joueur et 4 **CARTES-CIBLES**.
- Si un joueur possède une **PAIRE** directement dans sa main, il peut la poser en annonçant **DIEGO !** Il piochera alors 2 cartes pour reconstituer sa main.
- En cycle 3, pour éviter des **scores** négatifs en fin de partie, chaque joueur peut partir avec un capital de 100 points.
- Deux affiliations supplémentaires, **Fraction Amplifiée** et **Pourcentage**, sont disponibles dans le fichier-jeu.

Remerciements

Sur une idée de Marie-Céline, Louis et Laurent, **DIEGO** est une adaptation de **FRACMILY**. Merci à eux pour leur contribution.

