

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 \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**  
**09 72 30 41 42**

**escaleajeux@gmail.com**





Âge : 4+  
Joueurs : 2 - 4

# Le Coffre aux Diamants

## Règle du jeu



### Contenu

Coffre aux diamants  
4 grilles de jeu  
30 diamants  
24 cartes d'objet  
Règle du jeu



### But du jeu

Le gagnant sera le joueur qui aura réussi en premier à rassembler les quatre cartes d'objet différentes sur sa grille de jeu.

### Préparation du jeu

Battez toutes les cartes d'objet et étalez-les faces cachées (dessins invisibles) sur la table.  
Retournez 3 cartes choisies au hasard (dessins visibles).  
Chaque joueur prend une grille de jeu.  
Placez les 30 diamants dans le « Coffre aux Diamants ».



### Ça y est, on joue !

C'est le plus jeune joueur qui commence. Il secoue le coffre, le place sur la table et ouvre le tiroir qui se trouve sur le devant du coffre. Il n'y a pas plus de 4 diamants dans le tiroir.

Le joueur prend les diamants dans le tiroir et les place devant lui sur la table de manière que tous les joueurs puissent les voir.

Le joueur regarde alors s'il peut acheter l'une des trois cartes d'objet retournées – dessin visible – sur la table. Mais il faut pour cela que les couleurs des diamants soient les mêmes que celles des 3 diamants de la carte d'objet.

Si le joueur ne peut pas acheter de carte d'objet parce qu'il n'a pas réuni les bons diamants, ou parce qu'il n'a pas encore assez de diamants, il conserve les diamants pour un tour de jeu suivant. Son tour de jeu est alors terminé.



Si le joueur décide d'acheter une carte d'objet, il prend sur la table la carte d'objet en question et la pose sur la case correspondante de sa grille de jeu. Il la paye en rendant les trois diamants (de la couleur de la carte d'objet) : il les glisse dans la fente qui se trouve sur le haut du coffre. S'il lui reste des diamants, il peut les garder.

Dès qu'un joueur a acheté une carte d'objet, il n'y a plus que 2 cartes d'objet retournées dessin visible sur la table. Comme il doit toujours y en avoir 3, le joueur doit retourner une nouvelle carte (dessin visible). Son tour de jeu est alors terminé.

Le joueur qui a la main ne peut pas acheter plus de 2 cartes d'objet d'un coup.

Le joueur qui a la main ne peut pas acheter 2 cartes d'objet semblables (par exemple 2 cartes d'objet avec un escarpin).

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

### **Troc de cartes : un diamant pour une carte**

Si les cartes d'objet retournées dessin visible ne plaisent pas à l'un des joueurs, ce joueur peut, dès qu'il a la main, la remplacer par une autre carte qu'il retourne. Mais il sera obligé de payer 1 diamant (de la couleur de son choix) par carte. Si un joueur veut par exemple remplacer 3 cartes par 3 nouvelles cartes, il lui en coûtera 3 diamants. Ces diamants seront alors remis dans le coffre.

### **Le gagnant**

Le gagnant sera le joueur qui aura réussi en premier à rassembler les quatre cartes d'objet différentes sur sa grille de jeu.

Charlotte aux Fraises™ and related trademarks  
©2008 Those Characters From Cleveland, Inc.  
Used under license by University Games Corporation.  
American Greetings with rose logo is a trademark of AGC, LLC.