

Duckomenta Art

La partie se joue en 4 saisons, entre lesquelles les cartes jouées sont défaussées et les cartes en main non-jouées conservées.

Les cartes disponibles correspondent à 5 époques allant de l'antiquité au moderne. Le chiffre présent sur les carte d'époque est le nombre de carte qu'elle contient.

Une époque :

1. Distribution des cartes

Chaque joueur reçoit de nouvelles cartes, selon le tableau suivant :

	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs
1ère époque	13	13	13	13
2ème époque	6	6	4	2
3ème époque	6	6	4	2
4ème époque	3	0	0	0

La première carte de la pioche est retournée face visible au début de chaque époque. Elle indique la « tendance » de l'époque et devra être prise en compte parmi les cartes jouées pour déclencher la fin d'une époque.

2. Jouer une carte

A son tour, un joueur doit jouer une carte de sa main devant lui. S'il y a un symbol sur la carte il effectue l'action correspondante :

Main	Piocher une carte.
Pions	Tous les joueurs jouent simultanément 1 carte.
2	Ajouter un pion bonus « 2 » sur l'époque de votre choix.
2 cartes noires	Rejouer immédiatement une carte de la même époque.
1 carte noire, 1 blanche	Rejouer immédiatement une carte face cachée.

Lorsqu'on rejoue une carte, si celle-ci contient un symbole, l'effet n'est pas appliqué.

Le jeu continu ainsi jusqu'à ce qu'il y ait 6 cartes d'une même époque sur la table. Dans ce cas, l'époque s'arrête immédiatement (sans résoudre l'éventuel effet de la 6e carte jouée).

3. Décompte

Des points (jetons) sont attribués aux époques les plus représentées durant la saison écoulée.

- 3 pour la première.
- 2 pour la seconde.
- 1 pour la troisième.

En cas d'égalité, c'est l'époque comportant le moins de cartes qui est prioritaire.

Les joueurs peuvent maintenant chacun leur tour, en commençant par celui qui a mis fin à l'époque, ajouter 1 carte de leur main par époque qu'ils ont joué devant eux.

Ensuite les points sont calculés pour chaque joueur, en multipliant pour chacune des 3 époques classées cette saison (pas les autres!) le nombre de cartes jouées par l'ensemble des jetons présents sur cette époque depuis le début de la partie (points liés aux classement et bonus).

Les cartes jouées sont défaussées et une nouvelle époque peut commencer par le joueur à la gauche de celui ayant mis fin à l'époque précédente.

Fin de partie :

A la fin de la 4ème époque, le joueur totalisant le plus de points de victoire gagne la partie.