

Règles de Dékal

Comment jouer à Dékal

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Composer une grille de 16 cartes en minimisant la somme des valeurs restantes à la fin.
- **Mécanique principale** : Chaque tour, tout le monde révèle une carte simultanément, puis chacun en récupère une pour la glisser dans sa grille.
- **Condition de victoire** : Le joueur avec le score total le plus bas remporte la partie.

Le matériel

Dans la boîte, vous trouverez **100 cartes Dékal** numérotées de 1 à 10 (10 exemplaires de chaque valeur) ainsi qu'un **jeton Premier Joueur**. C'est sobre, c'est efficace, et ça tient dans une poche !

La mise en place

Mélangez toutes les cartes et distribuez-en **16 à chaque joueur**. Attention, on ne regarde pas ses cartes ! Placez-les immédiatement **face cachée** devant vous pour former un carré de **4 colonnes × 4 lignes** : c'est votre **grille de jeu**. Les cartes non distribuées sont mises de côté — elles ne serviront qu'en cas d'égalité pour désigner le premier joueur.

Petite astuce : prenez le temps de bien aligner votre grille dès le départ, ça évite les confusions quand les cartes commencent à bouger !

Déroulement d'une manche

La partie dure exactement **16 tours**, un pour chaque carte de votre grille. Voici ce qui se passe à chaque tour :

Étape 1 — tout le monde révèle une carte


Choisissez librement n'importe quelle carte **face cachée** de votre grille et retournez-la au centre de la table, tous en même temps. C'est simultané : pas de triche, pas de calcul en fonction des autres !

Étape 2 — on détermine le premier joueur (uniquement au tour 1)

Pour le tout premier tour, la carte révélée avec la **valeur la plus faible** désigne le **Premier Joueur**, qui récupère le **jeton Premier Joueur**. En cas d'égalité, chaque joueur concerné pioche une carte dans la pile écartée : la plus faible l'emporte.

Étape 3 — on récupère une carte du centre

En commençant par le **Premier Joueur** et dans le **sens des aiguilles d'une montre**, chacun choisit l'une des cartes posées au centre de la table et l'insère dans sa grille. Le dernier joueur n'a pas le choix : il prend la carte restante.

 Gardez un œil sur les cartes que vos adversaires semblent vouloir : laissez-leur consciemment les valeurs qui perturberont leur stratégie. C'est là que le jeu devient vraiment piquant !

Étape 4 — on insère la carte dans sa grille

Vous ne pouvez pas simplement poser la carte sur l'emplacement vide laissé par la carte que vous avez jouée. Il faut **glisser la carte par l'extérieur** d'une **ligne** ou d'une **colonne** entière pour décaler toutes les cartes de cette rangée et combler le vide. Quelques règles à retenir :

- On pousse uniquement une **ligne horizontale** ou une **colonne verticale** complète.
- On ne peut **pas** pousser en diagonale.
- On ne peut **pas** placer la carte directement sur l'emplacement vide.
- La grille doit toujours reconstituer un **carré de 4 × 4** après l'insertion.

Fin du tour

Le **jeton Premier Joueur** passe au joueur à gauche, et on repart pour un nouveau tour ! Tout le monde révèle à nouveau une carte, et ainsi de suite jusqu'au 16ème tour.

[IMAGE_MATERIEL]

Option multi-manches

Vous pouvez jouer en plusieurs manches pour pimenter la soirée. Dans ce cas, cumulez les scores à chaque fin de partie. Dès qu'un joueur atteint ou dépasse **100 points**, la partie s'arrête. Celui qui a le total le plus bas gagne ! N'oubliez pas de changer de **Premier Joueur** au début de chaque nouvelle manche. Si vous aimez les jeux de cartes avec une bonne dose de tension, jetez aussi un œil aux [règles de Flip7](#) ou aux [règles du Trou du cul](#), deux jeux qui créent la même ambiance de table !

[IMAGE_FIN]

Décompte des points et fin de partie

Une fois le 16ème tour terminé, on passe au décompte. Avant de tout additionner, vérifiez bien si des cartes s'annulent !

Les cartes qui s'annulent

Toutes les cartes **adjacentes de même valeur** (côte à côte horizontalement ou verticalement dans votre grille) s'annulent mutuellement et sont retirées. Elles ne comptent donc **aucun point**. Exemple : si deux cartes avec la valeur 8 se touchent dans votre grille, elles disparaissent toutes les deux. Idem pour trois cartes de valeur 3 alignées : toutes les trois s'annulent !

Calcul du score

Additionnez les valeurs de toutes les cartes qui restent dans votre grille après les annulations. C'est votre score pour cette partie. Plus c'est bas, mieux c'est !

Cartes restantes	Valeurs	Score
5, 5, 3, 4, 7	$5 + 5 + 3 + 4 + 7$	24 points
2, 6, 9	$2 + 6 + 9$	17 points
1, 1, 8, 10	1 et 1 s'annulent $\rightarrow 8 + 10$	18 points

En cas d'égalité

Si deux joueurs ont le même score, on compte le **nombre de cartes** restantes dans leur grille respective. Celui qui en a le moins gagne. Si c'est encore égal, la victoire est partagée — tout le monde est champion !

Pour aller plus loin

Dékal est un jeu accessible et malin, parfait pour des parties rapides entre amis. Si vous aimez ce style de jeux nerveux où chaque décision compte, vous adorerez aussi [Faraway](#) pour sa gestion de main retorse, ou encore [For Sale](#) pour ses enchères sous tension. Et si vous cherchez un jeu à sortir en famille avec des règles simples à expliquer, [Rainbow](#) est une excellente option !