



**D**ans un royaume imaginaire, le **Grand Dalmuti** règne sans partage sur ses sujets : du plus important au plus humble, du Petit Dalmuti, son bras droit, au Gros Bouffon, son souffre-douleur... Mais rien n'est acquis au pays des miracles et c'est le peuple qui choisit ses maîtres... Tout le monde veut devenir un jour **Grand Dalmuti à la place du Grand Dalmuti** et chacun peut **changer son destin** s'il est le premier à convaincre le peuple qu'il fera un **meilleur souverain**. Place aux intrigues et aux manipulations en tout genre...



## - Introduction -

**Le Jeu du Grand Dalmuti™** est un jeu de cartes apéritif, simple et rapide, pour **quatre à dix joueurs**, qui se joue entre amis ou en famille, en **parties de dix minutes** environ.

Le principe est simple : il faut **être plus rapide que les autres à se débarrasser de ses cartes** pour augmenter son statut social mais surtout éviter de le perdre. La place de chaque joueur autour de la table (et éventuellement son confort) indique son statut social. À chaque partie les joueurs changent de place pour refléter la nouvelle hiérarchie sociale...

## - But du jeu -

Le but du Jeu du Grand Dalmuti est **d'être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes pour devenir le nouveau Grand Dalmuti** ou parvenir à le rester...

Le 1<sup>er</sup> joueur qui se défausse de sa dernière carte devient le Grand Dalmuti pour la prochaine partie. Le 2<sup>e</sup> joueur sera le Petit Dalmuti, l'avant-dernier sera le Petit Bouffon et le dernier deviendra le Gros Bouffon : il sera responsable du mélange, de la distribution, du ramassage des cartes et du service du café... Les autres joueurs prendront la place des marchands.

## - Contenu -

- 80 Cartes à jouer
- 1 Livret de règles

Les cartes représentent les différentes castes et leur importance au sein de la société. Le nombre qui figure sur chaque carte représente à la fois le statut social et le nombre de cartes de cette valeur qui existent dans le jeu. Plus la valeur est petite, plus la caste est influente et ses représentants (nombre de cartes) limités (voir le tableau page suivante).



Valeur =  
Statut social

**Exemples :**

Les Princesses ont une valeur de 4, il y a donc 4 cartes Princesses dans le jeu. Leur statut social est supérieur à celui des Oracles dont la valeur est 5.

Cartes	Valeur	Influence	
Grand Dalmuti	1	La plus influente	
Archiprêtres	2		
Chefs d'armée	3		
Princesses	4		
Oracles	5		
Champions	6		
Marchandes	7		
Artisans	8		
Bergères	9		
Bateleurs	10		
Servantes	11		
Paysans	12		La moins influente

**Remarque :**

La seule exception est le **Joker**. Il y en a 2 dans le jeu. Jouée seule, sa valeur est la plus mauvaise (13), mais lorsqu'elle est jouée avec des cartes d'une autre valeur, elle prend la valeur de ces cartes.

**- Comment jouer ? -****Préparation**

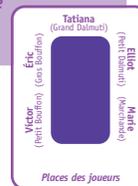
Lors de la première partie, chaque joueur pioche une carte au hasard. Le joueur qui pioche la **carte la plus influente** (avec le plus petit nombre) choisit sa place et devient le **Grand Dalmuti**. Les autres joueurs s'installent en partant de sa gauche dans l'ordre d'influence de leur carte. Considérez les **Jokers** comme les **plus mauvaises cartes** (valeur 13). Le joueur situé à gauche du Grand Dalmuti est le Petit Dalmuti, le joueur situé à la droite du Grand Dalmuti est le Gros Bouffon. Le joueur à la droite du Gros Bouffon est le Petit Bouffon. Les autres joueurs sont des **marchands** de respectabilité diverse...

**Exemples :**

*Victor, Marie, Tatiana, Éric et Elliot décident de faire une partie du Jeu du Grand Dalmuti. Victor pioche un Paysan (12), Marie, un Champion (6), Tatiana, Le Grand Dalmuti (1), Elliot, un Archiprêtre (2) et Éric, un Paysan (12). Victor et Éric se départagent en piochant respectivement un Oracle (5) et un Joker (13). Tatiana est Le Grand Dalmuti et choisit la place la plus confortable, Elliot s'assoit à sa gauche en temps que Petit Dalmuti, ensuite vient Marie comme Marchande, Victor est le Petit Bouffon et Éric devient Le Gros Bouffon.*

Une partie se déroule en 3 étapes :

- 1 La donne
- 2 Révolution et taxes
- 3 Déroulement d'un tour

**1 La donne**

Le Gros Bouffon **distribue toutes les cartes**, une par une, dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le Grand Dalmuti. Certains joueurs peuvent avoir plus de cartes que d'autres, car la vie est injuste... Les joueurs regardent leurs cartes.

## 2 Révolution et taxes

Après avoir examiné ses cartes, si un joueur a les **deux Jokers**, il peut déclencher une **révolution** en les montrant et ainsi empêcher les taxes (voir plus bas). Si c'est le **Gros Bouffon** qui a les deux Jokers, il peut déclencher une **révolution générale** qui oblige tous les joueurs à échanger leur place avec celle du joueur de statut opposé : le Grand Dalmuti avec le Gros Bouffon, le Petit Dalmuti avec le Petit Bouffon, etc. Si aucune révolution n'est déclenchée, les taxes sont collectées : **le Gros Bouffon doit donner ses deux meilleures cartes** (la valeur la plus petite) au Grand Dalmuti, qui lui donne en échange **deux cartes de son choix**. De même, le Petit Bouffon doit donner sa meilleure carte au Petit Dalmuti, qui lui donne une carte de son choix. Les joueurs doivent donner leurs cartes **avant de voir celles qu'ils reçoivent**.

### Exemples :

*Tatiana est le Grand Dalmuti et dispose des cartes suivantes : un Chef des armées (3), deux Champions (6), une Marchande (7), trois Bergères (9), deux Bateleurs (10), quatre Servantes (11) et trois Paysans (12). Éric est le Gros Bouffon et a : un Archiprêtre (2), une Princesse (4), un Champion (6), trois Marchandes (7), deux Bergères (9), deux Servantes (11), trois Paysans (12) et un Joker (13). Tatiana décide de donner ses deux Bateleurs à Éric qui est obligé de lui donner son Archiprêtre et sa Princesse.*

## 3 Déroulement d'un tour

**C'est toujours le Grand Dalmuti qui commence une partie** en posant **une série d'une ou plusieurs cartes identiques** (de même valeur).

Puis chaque joueur décide, l'un après l'autre, dans le sens des aiguilles d'une montre, s'il **suit** ou s'il **passe** la série.

Pour suivre, un joueur doit poser une série d'**un même nombre de cartes identiques** mais d'une **valeur strictement inférieure** à la dernière série qui a été jouée. Un joueur qui décide de passer ne fait

rien mais il pourra toujours décider de suivre une série différente dans le même tour.

### Remarque :

Un joueur peut décider de passer une série même s'il a les cartes pour suivre (voir Conseils de stratégie).

Le tour se termine lorsque tous les joueurs passent une même série, le Gros Bouffon ramasse alors les cartes sur la table. **Le joueur qui a posé la dernière série prend la main** et commence un nouveau tour.

### Remarque :

Les **jokers** peuvent remplacer n'importe quelle carte (même un Grand Dalmuti) pour compléter une série. Joués **seuls ou en paire sans autre carte**, les Jokers ont une valeur de **13**.

Les tours se succèdent jusqu'à ce que tous les joueurs aient défaussé toutes leurs cartes.

### Exemples :

*1<sup>er</sup> tour : Tatiana, le Grand Dalmuti, joue la première et pose quatre Servantes (11). Les joueurs, à leur tour, ont la possibilité de "suivre", en jouant quatre cartes identiques d'une valeur strictement inférieure ; Elliot, Marie, Victor et Éric passent (soit ils n'ont pas quatre cartes identiques inférieures, soit ils ne veulent pas les jouer). (Note : un joueur qui aurait en main cinq Bergères (9) pourrait en jouer quatre pour "suivre" mais pas les cinq.) Éric qui est le Gros Bouffon, ramasse les cartes.*

*2<sup>e</sup> tour : Aucun joueur n'ayant suivi ses Servantes, Tatiana "garde la main" et commence le deuxième tour en jouant trois Paysans (12), Elliot suit avec trois Bateleurs (10), Marie passe, Victor joue trois Artisans (8), Éric passe, Tatiana suit en jouant deux Champions (6) et un Joker, Elliot et Marie passent. Victor joue trois Oracles (5). Après cela, tous les joueurs passent. Le tour s'arrête. C'est Victor qui "prend la main". Éric ramasse les cartes.*

*3<sup>e</sup> tour : Victor commence avec une Bergère (9), Éric passe, Tatiana joue un Artisan (8), Elliot joue un Archiprêtre (2), Marie a un Joker mais ne peut pas le jouer (joué seul, il a une valeur de 13) elle passe ainsi que tous les autres joueurs. Éric ramasse les cartes et Elliot prend la main.*

## - Fin de partie -

Le **premier joueur** qui se défausse de ses **dernières cartes** gagne la partie et devient le **Grand Dalmuti** pour la prochaine partie. Le deuxième joueur à sortir du jeu devient le Petit Dalmuti et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur à qui il reste des cartes, qui devient alors le Gros Bouffon.

### Remarques :

Lorsqu'un joueur pose ses dernières cartes et que personne ne suit, le tour s'arrête et c'est le **joueur à sa gauche** qui prend la main pour le nouveau tour.

### Exemples :

*Il ne reste que le Dalmuti (1) à Elliot qui attend qu'un joueur joue une série d'une seule carte pour gagner. Mais Marie est la première à se défausser de sa dernière carte, une Princesse (4), et sera donc Le Grand Dalmuti lors de la prochaine partie. Victor et Éric passent, il reste à Tatiana un Archiprêtre (2) et deux Paysans (12), elle joue l'Archiprêtre. Elliot pose alors, en souriant, sa carte de Dalmuti.*

*En posant sa dernière carte, il prend la place du Petit Dalmuti pour la prochaine partie puisqu'il est le deuxième à sortir du jeu. Le Dalmuti étant la carte la plus influente, personne ne peut suivre. Marie aurait dû prendre la main mais comme elle est déjà sortie du jeu, c'est Victor, le prochain joueur de gauche à avoir encore des cartes qui prend la main.*

### Gagnants et perdants

Le Jeu du Grand Dalmuti est avant tout un jeu d'**ambiance, convivial et drôle**. On peut dire que devenir le Grand Dalmuti c'est gagner et que devenir le Gros Bouffon, c'est perdre. Toutefois, conserver son statut est déjà une victoire, tout comme progresser dans la hiérarchie... Pour les joueurs qui souhaitent un système de points de victoire, lisez la section "Options de jeu".

## - Glossaire ludique -

- **Suivre** : lorsqu'une série de cartes est posée, chaque joueur a la possibilité à son tour de jeu de poser une série d'un même nombre de cartes identiques mais d'une valeur strictement inférieure. C'est ce qu'on appelle suivre.

- **Le Grand Dalmuti** : c'est le joueur qui, le premier, s'est défaussé de toutes ses cartes lors de la précédente partie. Cette position est déterminée aléatoirement au départ.

- **Le Gros Bouffon** : c'est le dernier joueur à se défausser de toutes ses cartes lors de la précédente partie.

- **Les Marchands** : Ce sont les joueurs qui sont sortis entre les deux premiers et les deux derniers lors de la précédente partie.

- **Partie** : Une partie commence lorsque le Gros Bouffon distribue les cartes et se termine lorsque plus aucun joueur n'a de cartes en mains.

- **Le Petit Bouffon** : c'est l'avant-dernier joueur à s'être défaussé de toutes ses cartes lors de la précédente partie.

- **Le Petit Dalmuti** : c'est le deuxième joueur à s'être défaussé de toutes ses cartes lors de la précédente partie.

- **Prendre la main** : le joueur qui a posé une série sur laquelle tous les autres joueurs ont "passé" prend la main. Il sera le premier à jouer lors du prochain tour.

- **Valeur** : C'est le nombre sur une carte. Plus la valeur est petite, meilleure est la carte. C'est également le nombre d'exemplaires de la carte dans le jeu.

- **Révolution** : un joueur qui possède les deux Jokers peut déclencher une révolution. Il n'y a pas de "taxe" lorsqu'il y a une révolution.

- **Révolution générale** : si le Gros Bouffon a les deux Jokers, il peut déclencher une révolution générale : tous les joueurs échangent leur place avec ceux de statut opposé.

- **Tour** : un tour commence dès qu'une première série de cartes est posée et se termine lorsque tout le monde a "passé" sur une série. Le joueur qui a joué la dernière série prend la main.



## - Quelques conseils -

**P**lus les joueurs rentrent dans leur personnage, plus les parties sont drôles. Nous vous encourageons fortement à agir selon votre statut social. Le Grand Dalmuti peut se permettre d'être arrogant ou magnanime. Les Bouffons peuvent être serviles ou rétifs, tandis que les marchands feront des ronds de jambe aux classes supérieures tout en méprisant le bas peuple en attendant leur heure. Profitez de votre statut de Grand Dalmuti, vous ne savez jamais combien de temps cela durera et vous risquez de devenir le Gros Bouffon en un tour de cartes.

### Accessoires et attitudes

Vous pouvez vous amuser à embellir le rôle de chaque joueur en donnant le meilleur fauteuil au Grand Dalmuti, puis au Petit Dalmuti, tandis que les marchands se partageront des sièges quelconques et que les Bouffons devront s'asseoir sur un simple tabouret, voir à même le sol pour le Gros Bouffon. N'hésitez pas également à donner à chaque joueur des couvre-chefs différents selon leur statut : couronne, toge, chapeau haut de forme, bonnet de laine, etc. Enfin, laissez au Grand Dalmuti le plaisir de choisir en premier les amuse-bouches et autres délices en étant le seigneur de sa table, tandis que le Gros Bouffon fera le service en plus du ramassage des cartes.

### Entrer dans une partie en cours

Il ne faut pas retirer aux Bouffons le plaisir de sortir de leur statut à la sueur de leur front. Une personne qui souhaite intégrer une partie du Jeu du Grand Dalmuti se placera parmi les marchands, à mi-chemin entre le Grand Dalmuti et le Gros Bouffon. S'il a le choix entre deux positions, c'est le Grand Dalmuti qui choisit laquelle il prend.



### Conseils de stratégie

- La plupart du temps vous devrez essayer de poser vos plus mauvaises cartes dès que vous le pouvez.
- N'ayez pas peur de passer même si vous pouvez jouer.
- Une bonne option si vous êtes de faible statut : attendre que quelques joueurs soient sortis pour jouer vos cartes et espérer grimper d'une ou deux places dans la hiérarchie ou au pire pour ne pas descendre plus bas.
- Gardez vos bonnes cartes pour prendre la main, ou pour la conserver.
- Évitez de casser une série. Il est parfois tentant de casser une série lors d'un tour où tout le monde joue ses cartes sauf vous. Pensez qu'il sera plus difficile de suivre une série composée de nombreuses cartes lorsque vous aurez l'occasion de les jouer toutes en même temps.

## - Options de jeu -

Les joueurs peuvent choisir d'intégrer une ou plusieurs règles optionnelles.

### Révolution de la première heure

Lors de la première partie, aucune taxe n'est collectée. Si le Gros Bouffon a les deux Jokers en main, il peut toujours provoquer une révolution générale.

### Limitation à 4 ou 5 joueurs

En jouant à 4 ou 5 joueurs, vous pouvez réduire le nombre de cartes pour éviter d'en avoir trop en main. À **4 joueurs**, retirez du jeu les Paysans (12) et les Servantes (11). À **5 joueurs**, ne retirez que les Paysans (12).

### Classement par points

À la fin de chaque partie, les joueurs marquent un nombre de points égal au nombre de joueurs encore en jeu au moment où ils posent leurs dernières cartes. Déterminez à l'avance un nombre de parties et la personne qui a le plus de points à la fin de la dernière partie gagne le jeu. Comptez six parties par heure de jeu.

### Exemples :

*Une partie à cinq joueurs. Le premier joueur qui pose sa dernière carte devient le Grand Dalmuti et gagne 4 points. Le deuxième joueur devient Le Petit Dalmuti et gagne 3 points, et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur qui ne gagne aucun point.*

### Classement philanthropique

Comptez les points comme ci-dessus, et rajoutez au Grand Dalmuti sortant un point supplémentaire si le Gros Bouffon a progressé dans la hiérarchie, faites de même pour le Petit Dalmuti si le Petit Bouffon a progressé dans la hiérarchie.

### Erreur de distribution

Si le Gros Bouffon montre accidentellement une carte lors de la distribution, le Grand Dalmuti décide si elle va au joueur à qui la carte était destinée ou au Gros Bouffon ; s'il la donne au Gros Bouffon, le joueur à qui la carte était destinée pioche une carte aléatoirement dans le jeu du Gros Bouffon.

### Échange entre marchands

Au moment de la taxe, le marchand ayant le plus haut statut peut choisir d'échanger aléatoirement une carte avec un autre marchand de son choix.



## - Crédits -

- **Directeur de collection :** Guillaume Gille-Naves
- **Direction artistique :** Igor Polouchine
- **Création :** Richard Garfield
- **Couverture et illustrations :** Christophe Swal
- **Équipe de test :** Igor, Isabelle, Victor, Tatiana, Jef, Tara, Corinne, Tiphaine, Pierre, Emily, Karim, Hélène, Guillaume, Marie, PF, Toussaint, Christophe, Virginie, Laurent, Virginie, Stéphane, Catherine, Romain, Léa, Élodie et Elliot
- **Correction :** Virginie Pléau-Varet
- **Distribution :** Play Factory

Pays francophones, Grèce, Italie, Portugal et Espagne

### Play Factory

75, rue Compans - 75019 Paris • France  
Tél. : +33 (0)1 42 49 77 00  
Email : [ggn@playfactory.fr](mailto:ggn@playfactory.fr)

Infos et FAQ : [www.playfactory.fr](http://www.playfactory.fr)



Le Jeu du Grand Dalmuti™ est édité sous licence HPG par Play Factory pour les marchés francophones, la Grèce, l'Italie, l'Espagne et le Portugal



Licensing by:



Properties  
Group

© 2007 Wizards of the Coast, Inc., P.O. Box 707, Renton, WA 98057-0707.  
Le Jeu du Grand Dalmuti, Wizards of the Coast, and their respective logos are property of Wizards of the Coast, Inc., in the U.S.A. and other countries.

## À DÉCOUVRIR *d'urgence !*



### Guillotine™

Le jeu de cartes révolutionnaire où vous devez récupérer les têtes les plus couronnées !  
À prendre au second degré...

*Un jeu tactique et rapide*



ÂGE : 10 ET +

JOUEURS : 2 À 5

DURÉE : 30 MN

Ref. GUI01FR



### Le Jeu des Dragons™

Maîtrisez le pouvoir des dragons pour créer le vol le plus puissant et ruiner vos adversaires...

*Un jeu de cartes de bluff et de mise*



ÂGE : 10 ET +

JOUEURS : 2 À 6

DURÉE : 30 MN

Ref. DDJ01FR



### Il était une fois™

Le célèbre jeu de cartes pour raconter des histoires réédité en format tarot !

*Un jeu d'éveil à l'imaginaire*



ÂGE : 7 ET +

JOUEURS : 2 À 6

DURÉE : 30 MN

Ref. IEF01FR



### Crôa™

Le jeu riche en rebondissements où chaque reine doit découvrir son territoire, faire des bébés et chasser ses rivaux tout en évitant les brochets...  
Nouvelle édition.

*Un jeu de tactique et d'audace*



ÂGE : 6 ET +

JOUEURS : 2 À 4

DURÉE : 20 MN

Ref. CRO01FR

**Distribution : Boutiques spécialisées et Grandes Enseignes**

**Plus d'infos : playfactory.fr**