

**Contient:** 5 bâtonnets  
55 cartes

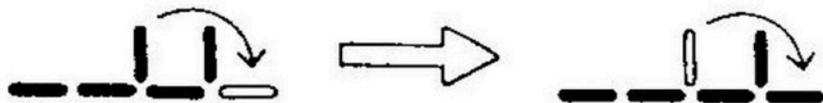
### Principe du jeu

Selon la version choisie, la victoire revient à celui qui réussit à déposer soit **toutes ses cartes**, soit **plus de cartes** que ses adversaires.

### Déroulement du jeu

Les cartes sont mélangées et l'une d'entre elles, posée à l'endroit au milieu de la table, sert de carte-modèle. Les bâtonnets sont déposés conformément au schéma figurant sur la carte-modèle. Chaque joueur reçoit cinq cartes.

Le plus jeune des joueurs commence, puis c'est au joueur de droite, et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est son tour de jouer, le joueur déplace un bâtonnet en veillant à ce que tous les bâtonnets se touchent selon un schéma continu. Il essaie de former un schéma identique à celui reproduit sur l'une de ses cartes (voir exemple 1).



Puis le jeu se déroule conformément à la version choisie:

### 1 DIGIT standard

Si, après le déplacement du bâtonnet, le schéma formé correspond à celui reproduit sur l'une des cartes du joueur, celle-ci peut être déposée. Pour correspondre à cette carte, la reproduction du schéma peut être soit retournée soit inversée (voir exemple 2).



(Il existe bien sûr d'autres possibilités)

**Si le joueur ne peut former de schéma identique et donc déposer aucune carte, il doit en tirer une nouvelle du talon.** Lorsqu'un joueur forme un schéma figurant dans le jeu de son adversaire, celui-ci peut déposer sa carte, mais le joueur n'est pas obligé de tirer une nouvelle carte. Celui qui, le premier, réussit à déposer toutes ses cartes, a gagné. Quant aux autres joueurs, ils sont pénalisés

pour les cartes restantes dans leur jeu leur valant chacune un point négatif. Le grand vainqueur est celui qui, après un certain nombre de parties convenu à l'avance, récolte le moins de points négatifs.

## **2 DIGIT plus**

Si le joueur réussit à former un schéma correspondant à celui reproduit sur l'une de ses cartes, il peut déposer cette carte et **a le droit de jouer une nouvelle fois** (pour être valable, la reproduction du schéma peut être soit retournée soit inversée — voir exemple 2). Dans le cas le plus favorable, le joueur peut arriver à déposer jusqu'à cinq cartes d'affilée. Dans ce cas-là, **il complète à nouveau son jeu jusqu'à concurrence de cinq cartes** en tirant de nouvelles cartes du talon. Chaque joueur se constitue ainsi sa propre pile de cartes avec les cartes déposées lui valant chacune un point. Le vainqueur est celui qui, à la fin de la partie, obtient le plus grand nombre de points. Quant à la victoire finale, elle revient à celui qui, à la fin du jeu, c'est-à-dire après un certain nombre de parties convenu à l'avance, totalise le plus de points.

### 3 DIGIT en solitaire

Cette version se joue en déposant ses cinq cartes à l'endroit devant soi. Comme pour „DIGIT-plus“, le joueur formant un schéma identique a le droit de jouer une nouvelle fois. Il remplace immédiatement la carte déposée en tirant une nouvelle carte du talon. Si le joueur ne peut former aucun des schémas reproduits sur ses cartes, il marque un point négatif pour chaque tentative nécessaire à la formation d'un schéma. Le jeu s'achève lorsque le talon est épuisé. Le joueur additionne alors ses points négatifs. Son score est d'autant meilleur qu'il aura enregistré moins de points négatifs:

0— 5 points .....	Fantastique
6—10 points .....	Excellent
11—15 points .....	Bon
16—20 points .....	Satisfaisant
plus de 20 points .....	Insatisfaisant

### 4 DIGIT „cartes sur table“

Les versions „DIGIT standard“ et „DIGIT plus“ peuvent également être jouées „cartes sur table“, ce qui permet aux joueurs de faire usage de tactique.