

The Organic Nomenclature Game

A Simulated Round

Bruno's 1st turn

Bruno

Alkyl-R

alkyl = 

 4 |  5

Draw

R_1-O-R_2

$R_2 =$ 

 8 |  1

Play

Caroline



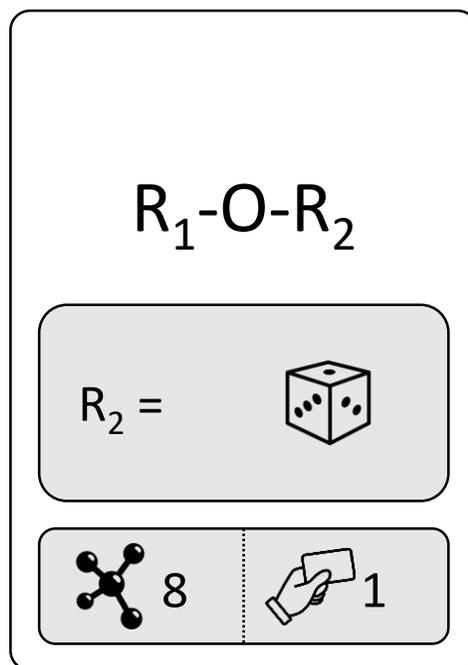
$R-C(=O)-OH$

on C₁

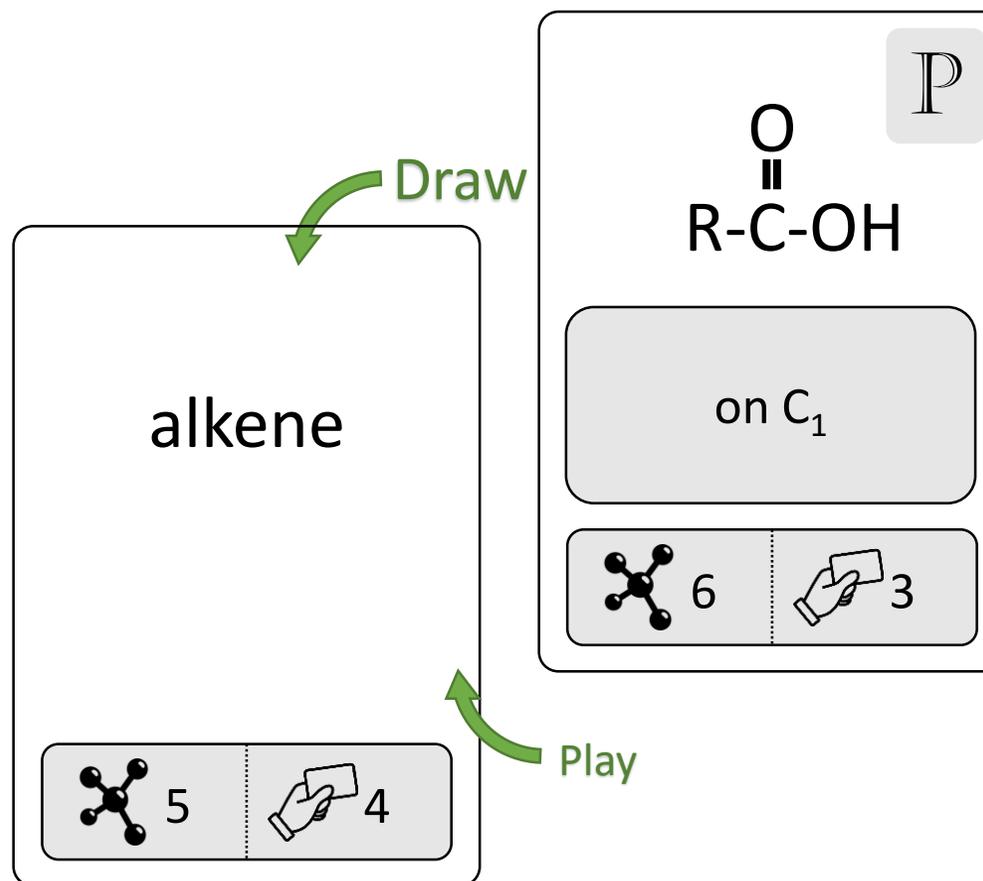
 6 |  3

Caroline's 1st Turn

Bruno



Caroline



Bruno's 2nd Turn

Bruno

R_1-O-R_2

$R_2 =$ 

 8 |  1

Draw

$R_1-\overset{\text{O}}{\parallel}{\text{C}}-R_2$ 

C is already part of the chain

Play

 4 |  5

Caroline

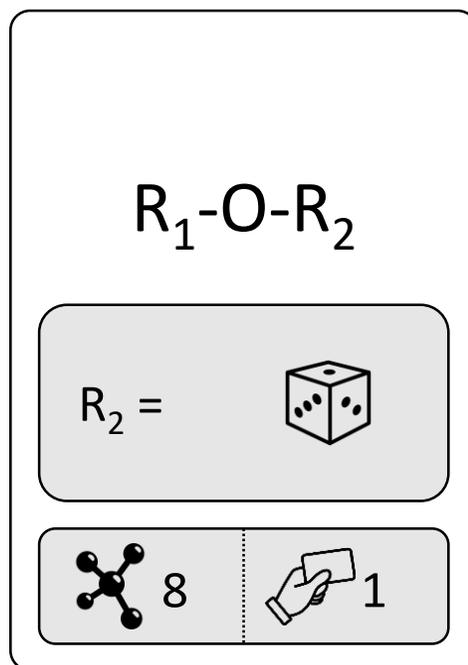
$R-\overset{\text{O}}{\parallel}{\text{C}}-\text{OH}$ 

on C_1

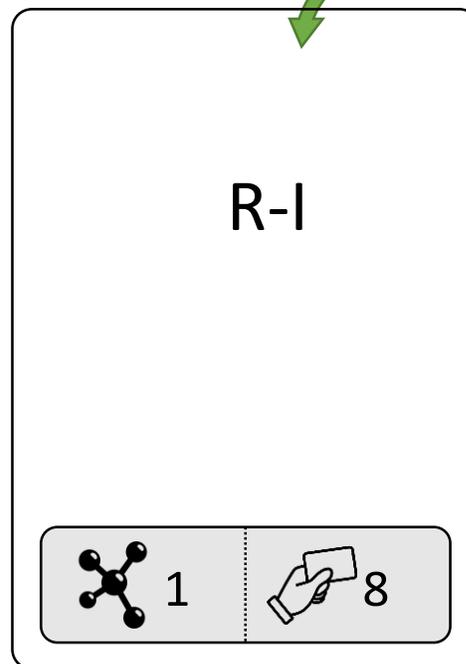
 6 |  3

Caroline's 2nd Turn

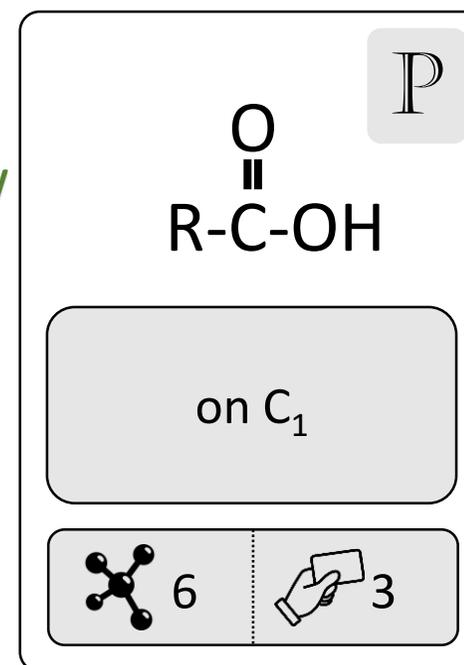
Bruno



Draw



Caroline



Play

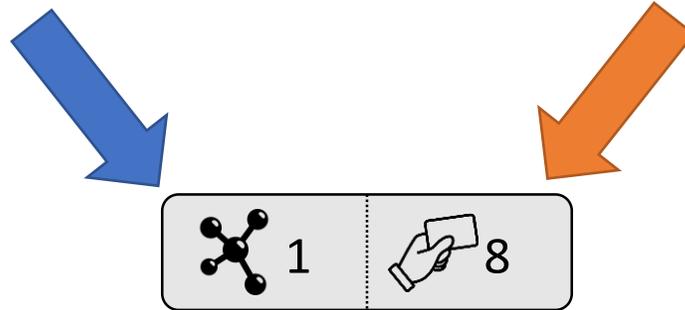
Rules of the game

1. Each player rolls a 12-sided die.
 - Score = # of C in molecule's parent hydride
 - If 1 or 2 : the parent hydride will be cyclical. Reroll for a 4-5-6-7 or 8
 - Highest score plays first
2. All players name their molecule and then draw 1 card.
3. The first player draws a second card and then imposes one of his cards to an opponent of his choice.
4. The opponent must add the group to his parent hydride and then name the new molecule.
 - If named correctly: opponent puts the card in his score area
 - If incorrectly named: opponent discards card
5. Going clockwise, each player in turn, draws a card and imposes a card on an opponent of his choice.
6. At the end of the stack of cards, players count their points.

Calculate the Score

Each player sums their points:

- Points on the **left** side of **all cards in their score area**
- Points on the **right** side of the **last card in their hand**



Special Rules



It is forbidden to impose a card P (main group) to an opponent who already has a main group on his molecule.



If you can not legally impose a card on an opponent, you discard both cards and draw two new ones.



A player who incorrectly names his molecule must correct the name with the help of other players and continue the game with the corrected molecule. Same thing if a player incorrectly places his grouping.

5

A player who makes a 5-link carbon immediately loses the game.

Jeu de nomenclature organique

Une partie simulée

Premier tour de Bruno

Bruno

R-alkyle

alkyle = 

 4 |  5

Joue 

Pige 

R_1-O-R_2

$R_2 =$ 

 8 |  1

Caroline



$\begin{matrix} O \\ || \\ R-C-OH \end{matrix}$

sur C_1

 6 |  3

Premier tour de Caroline

Bruno

R_1-O-R_2

$R_2 =$ 

 8 |  1

Caroline



$\begin{matrix} O \\ || \\ R-C-OH \end{matrix}$

sur C_1

 6 |  3

Pige

alcène

 5 |  4

Joue

Deuxième tour de Bruno

Bruno

R_1-O-R_2

$R_2 =$ 

 8 |  1

Pige



$R_1-\overset{\text{O}}{\parallel}{\text{C}}-R_2$

C fait déjà partie de la chaîne

 4 |  5

Joue

Caroline



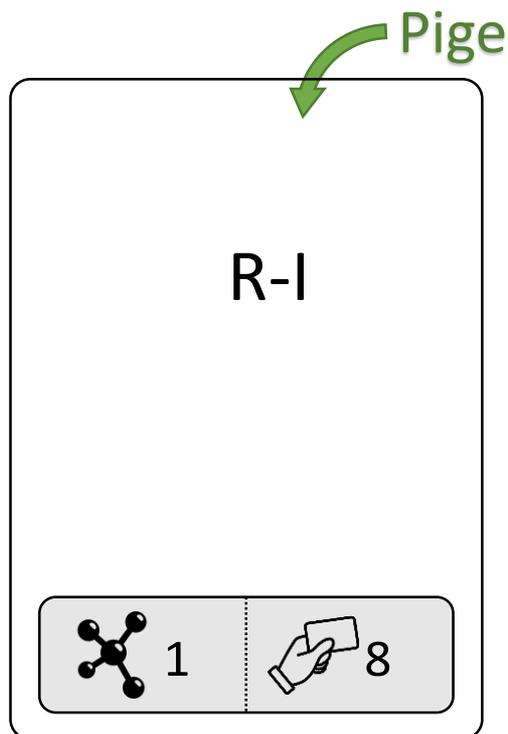
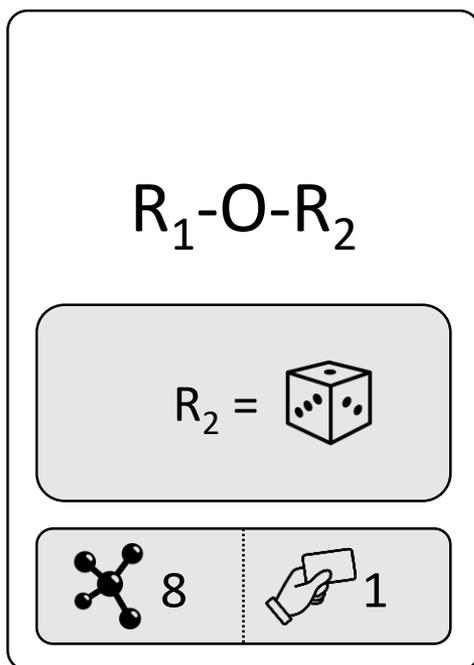
$R-\overset{\text{O}}{\parallel}{\text{C}}-\text{OH}$

sur C_1

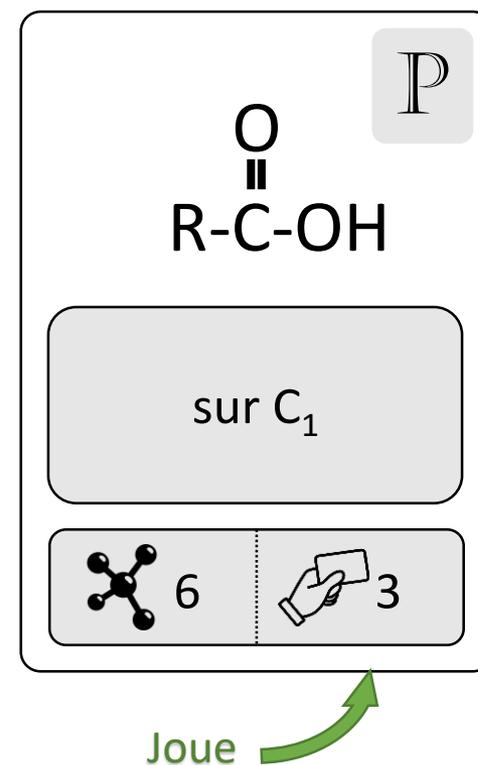
 6 |  3

Deuxième tour de Caroline

Bruno



Caroline



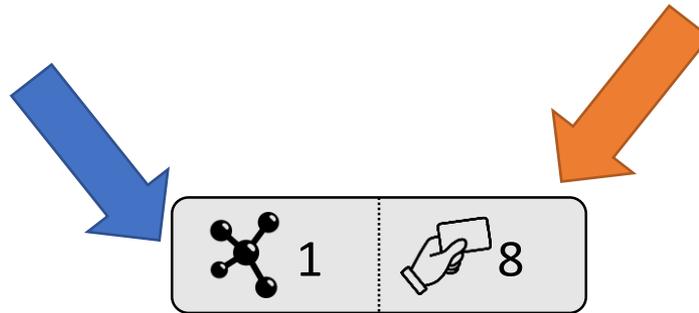
Règles du jeu

1. Chaque joueur tire un dé à 12 faces.
 - Score du dé = nb de C de son hydrure parental
 - Si 1 ou 2 : hydrure parental sera cyclique. Retirer pour 4-5-6-7 ou 8 (taille du cycle)
 - Score le plus élevé = premier joueur
2. Tous les joueurs nomment leur molécule puis pigent 1 carte.
3. Le premier joueur pige une deuxième carte, puis impose une de ses cartes à un adversaire de son choix.
4. L'adversaire doit ajouter le groupement à son hydrure parental puis nommer la nouvelle molécule.
 - Si nommée correctement: adversaire met la carte dans sa zone de points
 - Si nommée incorrectement: adversaire défusse la carte
5. Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur à son tour pige une carte et l'impose à un adversaire de son choix.
6. À la fin de la pile de cartes, les joueurs comptent leurs points:

Compter les points

Chaque joueur fait la somme :

- Des points du côté **gauche** de toutes les cartes dans sa **zone de points**
- Des points du côté **droit** de sa **dernière carte en main**



Règles particulières



Il est interdit d'imposer une carte P (groupement principal) à un adversaire qui a déjà un groupement principal sur sa molécule.



Si on ne peut pas imposer légalement de carte à un adversaire, on défausse ses deux cartes et on en pige deux nouvelles.



Un joueur qui nomme incorrectement sa molécule doit corriger le nom avec l'aide des autres joueurs et continuer la partie avec la molécule corrigée. Même chose si un joueur place incorrectement son groupement.

5

Un joueur qui fait un carbone à 5 liens perd immédiatement la partie.