

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





MICHAEL FELDKÖTTER

Little Devils



CONTENU :

- 54 CARTES NUMÉROTÉES DE 1 À 54
- LA RÈGLE DU JEU

PRÉSENTATION DU JEU :

LE DILEMME : VOUS DEVEZ JOUER EN FONCTION DE LA CARTE DU JOUEUR PRÉCÉDENT MAIS VOUS NE VOULEZ PAS RÉCUPÉRER TOUS CES MAUDITS DIABLOTINS ! AVEC UNE BONNE STRATÉGIE, UN PEU DE CHANCE ET D'AUDACE, ESSAYEZ DE REMPORTER LA PARTIE EN RÉCUPÉRANT LE MOINS DE POINTS DE PÉNALITÉ.

MISE EN PLACE :

MÉLANGEZ LE PAQUET ET DISTRIBUEZ 9 CARTES À CHAQUE JOUEUR :

- DANS UNE PARTIE À 3 JOUEURS, RETIREZ LES CARTES NUMÉROTÉES DE 28 À 54 ;
- DANS UNE PARTIE À 4 JOUEURS, RETIREZ LES CARTES NUMÉROTÉES DE 37 À 54 ;
- DANS UNE PARTIE À 5 JOUEURS, RETIREZ LES CARTES NUMÉROTÉES DE 46 À 54 ;
- DANS UNE PARTIE À 6 JOUEURS, TOUTES LES CARTES SONT DISTRIBUÉES.

REMETTEZ LES CARTES NON UTILISÉES DANS LA BOÎTE.

DÉROULEMENT DU JEU :

A TOUR DE RÔLE, DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE, CHAQUE JOUEUR VA POSER SUR LA TABLE UNE DES CARTES DE SA MAIN. LE JOUEUR QUI SE TROUVE À GAUCHE DU DONNEUR COMMENCE EN JOUANT UNE CARTE DE SON CHOIX (À L'EXCEPTION D'UNE CARTE À 5 DIABLOTINS) FACE VISIBLE AU CENTRE DE LA TABLE. LE SECOND JOUEUR DÉCIDE, EN FONCTION DE LA CARTE QU'IL POSE, SI LES AUTRES JOUEURS DOIVENT JOUER DES CARTES PLUS OU MOINS FORTES QUE CELLE DU PREMIER JOUEUR. CE CHOIX DÉTERMINE AUSSI SI LA CARTE LA PLUS FORTE OU LA MOINS FORTE REMPORTE LE PLI :

SI LE SECOND JOUEUR POSE UNE CARTE PLUS FORTE QUE LA PREMIÈRE, LES AUTRES JOUEURS DOIVENT EUX AUSSI POSER UNE CARTE PLUS FORTE QUE LA PREMIÈRE. CELUI QUI A JOUÉ LA CARTE LA PLUS FORTE REMPORTE LE PLI. UN JOUEUR QUI NE PEUT PAS POSER DE CARTE PLUS FORTE QUE LA PREMIÈRE (CAR IL N'A QUE DES CARTES PLUS FAIBLES EN MAIN) DOIT TOUT DE MÊME POSER L'UNE DE SES CARTES. IL REMPORTERA LE PLI À MOINS QU'UN AUTRE JOUEUR NE PUISSE JOUER DE CARTE PLUS FORTE QUE LA PREMIÈRE. DANS CE CAS, C'EST LE JOUEUR QUI A POSÉ LA CARTE LA PLUS FAIBLE QUI REMPORTE LE PLI.

SI LE SECOND JOUEUR POSE UNE CARTE PLUS FAIBLE QUE LA PREMIÈRE, LES AUTRES JOUEURS DOIVENT EUX AUSSI POSER UNE CARTE PLUS FAIBLE QUE LA PREMIÈRE. CELUI QUI A JOUÉ LA CARTE LA PLUS FAIBLE REMPORTE LE PLI. UN JOUEUR QUI NE PEUT PAS POSER DE CARTE PLUS FAIBLE QUE LA PREMIÈRE (CAR IL N'A QUE DES CARTES PLUS FORTES EN MAIN) DOIT TOUT DE MÊME POSER L'UNE DE SES CARTES. IL REMPORTERA LE PLI À MOINS QU'UN AUTRE JOUEUR NE PUISSE JOUER DE CARTE PLUS FAIBLE QUE LA PREMIÈRE. DANS CE CAS, C'EST LE JOUEUR QUI A POSÉ LA CARTE LA PLUS FORTE QUI REMPORTE LE PLI.

CELUI QUI REMPORTE LE PLI RAMASSE TOUTES LES CARTES PRÉSENTES SUR LA TABLE ET LES PLACE À L'ÉCART DANS UNE PILE DE DÉFAUSSE CACHÉE. CE JOUEUR DÉBUTE LE PLI SUIVANT AVEC L'UNE DES CARTES DE SA MAIN. IL N'A PAS LE DROIT DE JOUER UNE CARTE AVEC 5 DIABLOTINS À MOINS QU'IL N'AIT PAS D'AUTRE CHOIX.

EXEMPLE 1 :

VOICI UN EXEMPLE DE PLI LORS D'UNE PARTIE À 5 JOUEURS :

THOMAS JOUE LA CARTE 22. DAVID JOUE LA CARTE 30 ET DE CE FAIT FORCE LES AUTRES JOUEURS À POSER DES CARTES SUPÉRIEURES À 22. SUSANNE POSE LA CARTE 27, PATRICK LA CARTE 34 ET ANNE LA CARTE 23.



PATRICK A POSÉ LA CARTE LA PLUS FORTE ET REMPORTE LE PLI. IL RÉCUPÈRE AINSI 7 DIABLOTINS.



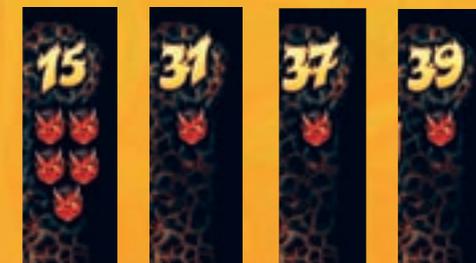
EXEMPLE 2 :

VOICI UN EXEMPLE DE PLI LORS D'UNE PARTIE À 6 JOUEURS :

PATRICK JOUE LA CARTE 37. ANNE JOUE LA CARTE 31 ET DE CE FAIT FORCE LES AUTRES JOUEURS À POSER DES CARTES INFÉRIEURES À 37. THOMAS NE PEUT PAS JOUER DE CARTES EN DESSOUS DE 37 ET POSE LA CARTE 39. À CE MOMENT IL EST EN POSITION DE RAMASSER LE PLI. SUSANNE PEUT TRANQUILLEMENT POSER SA CARTE 15 (ET SES 5 DIABLOTINS) CAR ELLE NE PEUT PLUS RAMASSER LE PLI. DAVID POSE LA CARTE 1 EN SACHANT QU'IL NE RAMASSERA PAS LE PLI LUI NON PLUS. IL EST SOULAGÉ DE SE DÉBARASSER DE LA CARTE 1, ÉCARTANT AINSI LE RISQUE DE RAMASSER UN PROCHAIN PLI À CAUSE DE CETTE CARTE. SÉBASTIEN NE PEUT PAS JOUER DE CARTE INFÉRIEURE AU 37. IL N'A PAS NON PLUS LA CARTE 38 ET RAMASSE DONC LE PLI CAR C'EST LUI QUI POSE LA CARTE LA PLUS FORTE. IL JOUE UNE CARTE SANS DIABLOTIN.



SÉBASTIEN RÉCUPÈRE 8 DIABLOTINS.



DÉCOMPTE :

LES JOUEURS COMPTENT LES DIABLOTINS QU'ILS ONT CAPTURÉS DURANT CETTE MANCHE ET LES AJOUTENT À CEUX QU'ILS ONT CAPTURÉS LORS DES MANCHES PRÉCÉDENTES.

SI AUCUN JOUEUR NE DÉPASSE UN TOTAL DE 100 DIABLOTINS ON DÉBUTE UNE NOUVELLE MANCHE. LE JOUEUR QUI A DÉBUTÉ LA DERNIÈRE MANCHE DEVIENT LE DONNEUR POUR LA NOUVELLE MANCHE.

FIN DU JEU :

À LA FIN D'UNE MANCHE, SI UN JOUEUR A DÉPASSÉ LES 100 DIABLOTINS LE JEU PREND FIN. LE JOUEUR QUI A LE MOINS DE DIABLOTINS REMPORTE LA PARTIE.



CONCEPTION DU JEU : MICHAEL FELDKÖTTER
ILLUSTRATIONS : DENNIS LOHAUSEN
TRADUCTION : BRUNO LAROCLETTE
CHARGÉ DE PROJET : JONNY DE VRIES
©2012 WHITE GOBLIN GAMES
WWW.WHITEGOBLINGAMES.COM